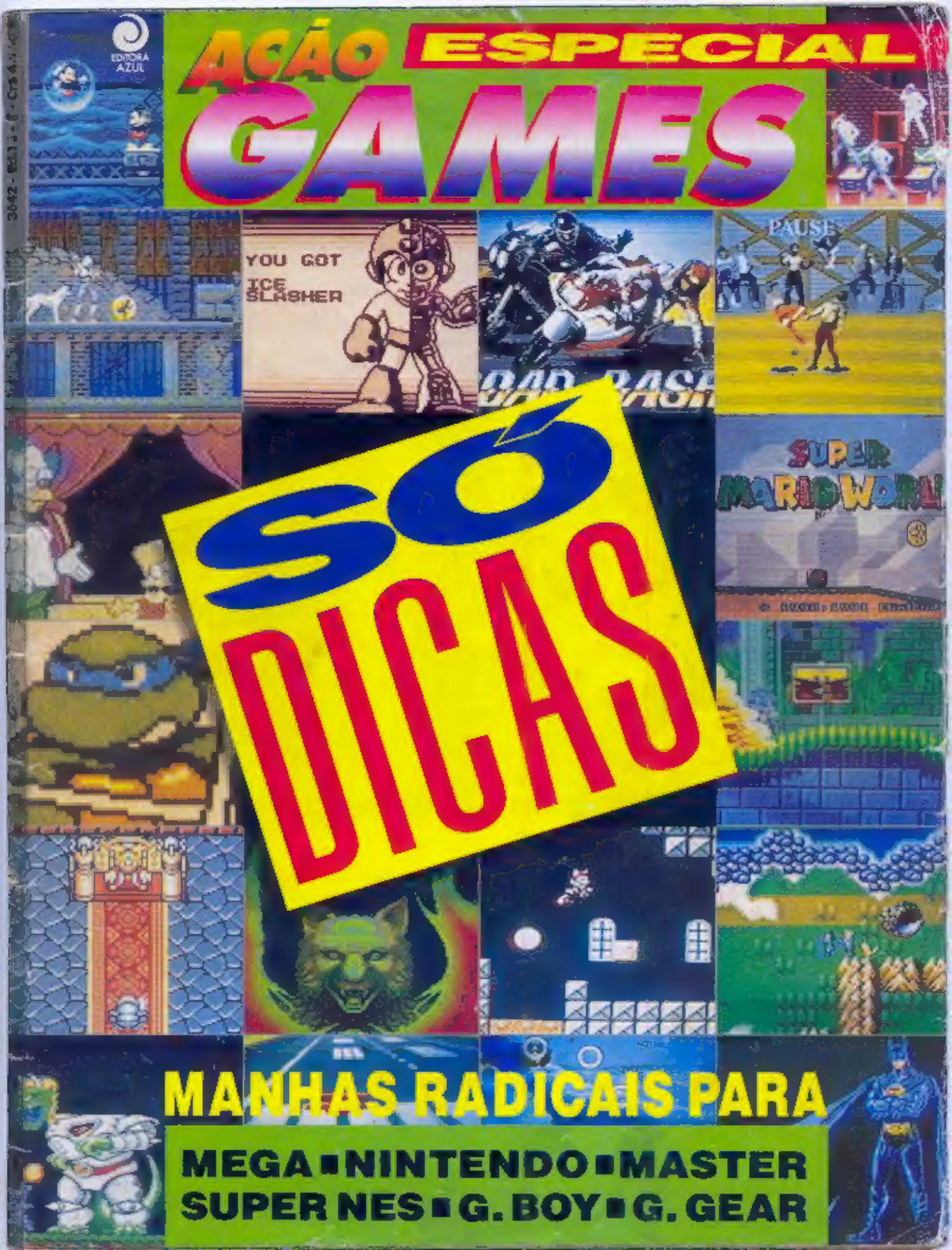
EDITORA AZUL

AÇÃO GAMES ESPECIAL



SÓ DICAS

MANHAS RADICAIS PARA

MEGA ■ NINTENDO ■ MASTER
SUPER NES ■ G. BOY ■ G. GEAR

SÓ DICAS

Tudo que a **AÇÃO GAMES** conseguiu reunir de melhor em dicas está aqui. São truques para obter vidas extras, seleção de fases e Continues, passwords, warp-zones, mapas e muito mais. Além das dicas de nossos pilotos estão algumas fornecidas pelos próprios leitores da revista. São mais de 230 jogos escolhidos entre os melhores de cada sistema. Para consultar, aperte o Pause e procure o nome de seu jogo na página ao lado.

CONVENÇÕES UTILIZADAS NESTA REVISTA

COMANDOS COM O BOTÃO DIRECIONAL		COMANDOS EM SEQUÊNCIA	COMANDOS SIMULTÂNEOS
↑	PARA CIMA	Quando os comandos aparecerem separados por virgula, devem ser dados um em seguida do outro. Exemplo: A, B e Select.	Quando os comandos aparecerem separados por um sinal +, devem ser apertados todos juntos. Exemplo: A + B + Select.
↓	PARA BAIXO		
→	DIREITA		
←	ESQUERDA		
↗	DIAGONAL PARA CIMA/DIREITA		
↖	DIAGONAL PARA CIMA/ESQUERDA		
↘	DIAGONAL PARA BAIXO/DIREITA		
↙	DIAGONAL PARA BAIXO/ESQUERDA		

ATENÇÃO

Os truques publicados nesta revista são para cartuchos originais. Não garantimos o funcionamento em cópias não reconhecidas pela Sega e Nintendo

SÓ DICAS É O PRIMEIRO TRABALHO DA **AÇÃO GAMES** INTEIRAMENTE PRODUZIDO POR EDITORAÇÃO ELETRÔNICA. A REVISTA INTEIRA FOI FEITA NO COMPUTADOR. ESTA FOI A PRIMEIRA FASE DO NOSSO PROCESSO DE INFORMATIZAÇÃO. COM OS PONTOS DE EXPERIÊNCIA ACUMULADOS NESTA FASE, VAMOS PODER PARTIR PARA AS PRÓXIMAS, PRODUZINDO REVISTAS COM MAIOR QUALIDADE E RAPIDEZ.

ÍNDICE

NINTENDO

ABADOX 12
ADVENTURE ISLAND 12
AFTER BURNER 2 21
AIR FORTRESS 8
AMERICAN GLADIATORS 21
ARKANOID 12
ASTYANAX 21
BATMAN 6
BATTLETOADS 9
BUBBLE BOBBLE 8
BLASTER MASTER 17
CAPTAIN SKYHAWK 6
CASTLEVANIA 2 18
CASTLEVANIA 3 18
CONTRA 17
DIRTY HARRY 18
DOUBLE DRAGON 18
DOUBLE DRAGON 2 19
DOUBLE DRAGON 3 19
DUCK TALES 8
8 EYES 19
GAUNTLET 12
GHOSTBUSTERS 13
GRADIUS 12
GREMLINS 2 13
THE HUNT FOR RED OCTOBER 20
IKARI WARRIORS 2 16
IRON TANK 21
JACKIE CHAN'S 18
KID ICARUS 19
KUNG FU HEROES 19
THE LAST NINJA 16
THE LEGEND OF KAGE 18
LIFE FORCE 21
THE LITTLE MERMAID 21
LONE RANGER 13
LOW G MAN 17
MEGA MAN 10
MEGA MAN 2 10
MEGA MAN 3 11
MEGA MAN 4 11
METAL GEAR 13
METROID 20
MICKEY MOUSE CAPADE 20
MIKE TYSON'S PUNCH OUT 20
NINJA GAIDEN 18
NINJA GAIDEN 2 18
P.O.W 17
PREDATOR 17
RAD RACER 13
RAMBO 17
ROBOCOP 19
THE ROCKETEER 21
ROCK'N KATS 21
SCAT 17
SEXTA-FEIRA 13 18
SHADOW OF THE NINJA 15
SILVER SURFER 8
THE SIMPSONS: BART Vs THE SPACE MUTANTS 14-15
SKATE OR DIE 8
SUPER CONTRA 20
SUPER MARIO BROS. 4
SUPER MARIO BROS. 2 5
SUPER MARIO BROS. 3 6
SUPER PITFALL 12
SWORD MASTER 18
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 22
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES:THE ARCADE GAME 22
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES:THE MANHATTAN PROJECT 22
TIGER HELI 13
TOM & JERRY 20
TOTALLY RAD 21
WERE WOLF 19
WHOMP'EM 20
WRESTLEMANIA 12
ZANAC 20
GAME GENIE 23
BATMAN:
RETURN OF THE JOKER 23
CONTRA 23
DOUBLE DRAGON 3 23
NINJA GAIDEN 23
NINJA GAIDEN 3 23
SUPER MARIO BROS. 23
SUPER MARIO 3 23

MASTER

AFTER BURNER 28
ALEX KIDD HIGHTECH WORLD 29
ALEX KIDD
IN MIRACLE WORLD 28
ALTERED BEAST 29
BATTLE OUT RUN 36
BLACK BELT 37
CAPTAIN SILVER 36
CASTLE OF ILLUSION 28
CHOPLIFTER 29
DYNAMITE DUX 26
FANTASY ZONE 27
GAIN GROUND 28
GHOSTBUSTERS 28
GOLDEN AXE 29
GOLFMANIA 28
GOLVELLIUS 28
KENSEIDEN 26
THE LUCKY DIME CAPER 29
OUT RUN 3 D 27
PHANTASY STAR 30-31
POWER BLADE 29
R-TYPE 26
RASTAN 28
TIME SOLDIERS 27
THE SECRET OF SHINOBI 27
SHINOBI 26
SPACE HARRIER 3D 29
SPACE HARRIER 27
SUPER CROSS 27
THUNDER BLADE 27
ZILLION 27
ZILLION 2 27

MEGA

AFTER BURNER 2 32
AIR DIVER 33
ALESTE 33
ALEX KIDD:
ENCHANTLE CASTLE 40
ALIEN STORM 40
ALTERED BEAST 34
ARCUS ODISSEY 40
ARNOLD PALMER GOLF 39
BATMAN 35
BONANZA BROTHERS 40
BURNING FORCE 38
CASTLE OF ILLUSION 42
CENTURION 41
COLUMNS 41
CURSE 33
CYBERBALL 39
DEVIL CRASH 40
DJ BOY 40
DYNAMITE DUKE 40
ESWAT 34
FANTASIA 42
FASTEST 1 38
FORGOTTEN WORLD 34
GAIARES 32
GHOULS 'N' GHOSTS 36
GOLDEN AXE 35
HARD DRIVIN' 38
INSECTOR X 32
JAMES POND 41
JAMES 'BUSTER' DOUGLAS 39
JOHN MADDEN' 92
LAKERS vs CELTICS 39
THE LAST BATTLE 40
MARVEL LAND 40
M-1 ABRAMS BATTLE TANK 40
MIDNIGHT RESISTANCE 34
MOONWALKER 41
MUSHA 33
NHL HOCKEY 39
OUTRUN 38
PHELIOS 32
QUACKSHOT 43
ROADRASH 38
SAGAIA 33
SAINT SWORD 35
SHADOW DANCER 34
SONIC 36-37
SPACE INVADERS 91 33
STORMLORD 34
SUPER FUTEBOL 39
SUPER MÔNACO GP 38
SUPER THUNDER BLADE 32
SUPER HANG ON 38
SWORD OF SODAM 35
THUNDER FORCE 3 33
TRUXTON 32
TWIN COBRA 33
VALIS 3 35
WINGS OF WOR 40

SUPER NES

DARIUS TWIN 45
FINAL FIGHT 45
F-ZERO 46
GRADIUS 3 45
HYPERZONE 47
MYSTICAL NINJA 45
PAPERBOY 2 47
PILOTWINGS 46
SIM CITY 45
SUPER MARIO WORLD 44
SUPER R-TYPE 47
SUPER TENNIS 47
U.N. SQUADRON 47

GAME BOY

BATTLE UNIT ZEOTH 48
BOOMER'S ADVENTURE IN ASMIK WORLD 49
BURAI FIGHTER DE LUXE 48
CASTLEVANIA:
THE ADVENTURE 49
CASTLEVANIA 2:
BELMONT'S REVENGE 49
DAEDALIAN OPUS 48
DEAD HEAT SCRAMBLE 48
F1 RACE 48
GO GO TANK 49
THE HUNT FOR RED OCTOBER 48
MARU'S MISSION 48
MEGA MAN 49
MERCENARY FORCE 49
NEMESIS 48
NINJA BOY 48
OPERATION C 49
PENGUIN WARS 48
R-TYPE 49
SOCCER MANIA 49
SNOW BROS. 48
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES - THE FALL OF FOOT CLAN 49

GAME GEAR

CASTLE OF ILLUSION 50
FACTORY PANIC 51
FANTASY ZONE 50
G-LOC 50
NINJA GAIDEN 50
PSYCHIC WORLD 51
RASTAN 51
SEGA CHESS 50
SHINOBI 50
SONIC 51
SUPER MÔNACO GP 51
WONDER BOY 50

NINTENDO

SUPER MARIO BROS.

FOGOS DE ARTIFÍCIO

No final de cada estágio, ao entrar no castelinho, você pode ser saudado por fogos de artifício que aumentam os pontos. Se o seu score terminar com o número 1 (por exemplo, 101 pontos), estourará um rojão que vale 1000 pontos. Se o final for 3, serão três rojões valendo 3 mil pontos. Se o final for 6, serão 6 rojões valendo 6 mil pontos. Finais com outros números não fazem aparecer os rojões.

VIDAS EXTRAS

Não existe nenhum código que aumente o número de vidas de Mario, mas você pode se usar um truque muito simples. No final do mundo 3-1 você encontrará uma escada por onde descem duas tartarugas. Pule sobre a primeira, descendo no primeiro degrau. Quando a segunda tartaruga estiver caindo para o segundo degrau, pule uma vez sobre ela, voltando para o primeiro degrau. Com esta operação, você ganhará pontos e uma vida extra. Repita a manobra com as tartarugas que surgirão do alto da escada. Atenção: você deve estar com o Mario grande para fazer isso.

WARP ZONE 1

A primeira warp do jogo, que leva aos mundos 2, 3 e 4, está no final do mundo 1-2, onde você encontra dois elevadores. Pegue o elevador que sobe e pule para o teto da fase, à direita. Ande sobre ele até encontrar três tubos.

WARP ZONE 2

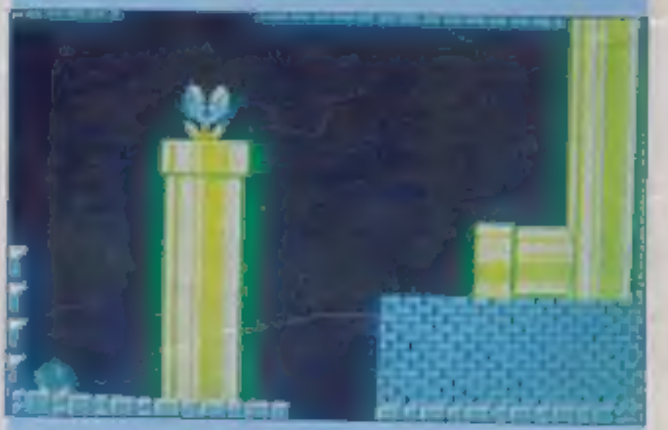
No começo do mundo 4-2 existe um elevador que desce. Pegue-o e pule no ar, à direita, fazendo surgir cinco bloquinhos escondidos. Se você bater no mais alto destes blocos, dele sairá uma trepadeira. Suba nela e você alcançará uma fase oculta. No final desta fase, encontram-se os tubos que levam aos mundos 6, 7 e 8.

WARP ZONE 3

No final da fase 4-2, pegue o último elevador que sobe e salte à direita para o teto da fase. Vá direto até o final, onde você encontrará um tubo que leva ao mundo 5.

CONTINUE

Para ter Continue, aperte os botões A + Start na tela do Game Over.



SUPER MARIO BROS. 2

ATALHO PARA A SALA DO WART

O mundo 7-2 é um verdadeiro labirinto, cheio de sub-mapas. Veja neste roteiro o caminho mais curto para chegar a sala ao Wart:

MAPA 2

O mapa mostra a entrada do castelo. Depois que você cruza a porta, já está no mapa 2. Vá direto até o final, em linha reta, e suba pela corrente.

MAPA 8

Você está agora no mapa 3. Pegue a corrente à esquerda. Suba direto até o fim, só entrando pela portinha bem no final. Ela leva ao mapa 8.

CHAVE

No mapa 8, vá direto por cima, até o final, onde há uma corrente junto à parede. Desça e você vai encontrar a sala onde está guardada a chave que leva ao Wart.

MAPA 9

Carregando a chave, entre pela portinha que há nesta sala e você voltará ao mapa 8. Vá para a esquerda até achar outra porta. Ela leva ao mapa 9.

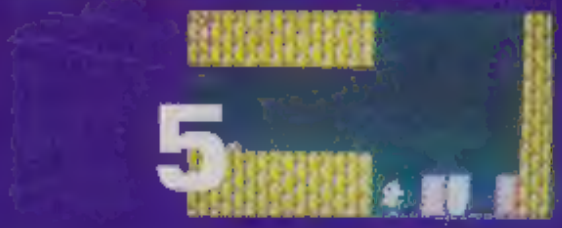
MAPA 10

Atravessando o mapa 9, que é bem curtinho, você vai entrar no mapa 10, onde está a sala do temível Wart.

WARP ZONES

Existem quatro vasos que levam a fases mais adiantadas. Para pegar estes warps, você precisa achar a poção mais próxima, jogá-la p[illegible] destes vasos, sair do lado contrário da fase e então entrar no vaso. Agora [illegible] onde estão eles:

WARP PARA O MUNDO 4
Fica no primeiro vaso da fase 1-3. Você pode pegar uma poção no primeiro matinho que encontrar no chão desta tela.



WARP PARA O MUNDO 5
No começo da fase 3-1, entre por uma porta que dá uma fase vertical. Jogue-se para baixo. Lá no fundão, tem uma porta, que dá numa fase escura. A poção está [illegible] 3º matinho e o vaso, no [illegible].

WARP PARA O MUNDO 6
No meio da fase 4-2, você [illegible] encontrará o vaso. A poção mais próxima [illegible] antes de você chegar ao vaso: no topo da mais alta plataforma de bioquinhos.

WARP PARA O MUNDO 7
Esta passagem é bico. O vaso está logo no começo da fase 5-3. A poção está no primeiro matinho à direita.

SUPER MARIO BROS. 3

WARP ZONES

Para viajar direto de um mundo a outro, você terá de pegar as três flautas escondidas no jogo. Com elas, Mario será levado a esta ilha, onde estão os tubos de entrada de cada mundo. Veja agora onde estão as flautas e como pegá-las:

FLAUTA DO MUNDO 1-3

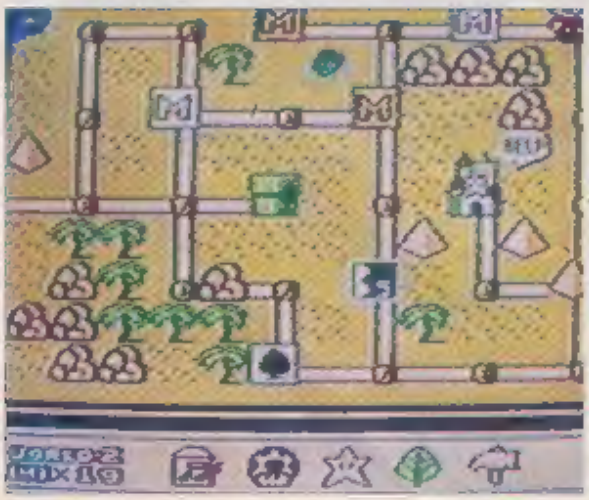
No final da fase, faça Mario ficar agachado sobre o bloquinho branco por 10 segundos. Passado esse tempo, ele cairá sozinho do quadrado, aparecendo atrás do cenário. Seguindo pela direita — e tomando cuidado com os inimigos à frente — você encontrará uma sala com um bauzinho, onde está a primeira flauta.

FLAUTA DO MUNDO 1-4

A segunda flauta está no castelo, e Mario tem de estar com o rabinho para pegá-la. Há um momento em que você encontra um corredor comprido, dois esqueletos de tartarugas e uma porta no final. Elimine as tartarugas, ande em direção à porta, encoste-se bem na parede e saia correndo à direita, para tomar impulso. Voe verticalmente junto à parede até o teto da fase. Voando sobre o teto, em direção à direita, você cairá em outra sala com um bauzinho. Aí você já sabe o que fazer.

FLAUTA DO MUNDO 2

Você precisa derrotar a tartaruga Hammer deste mundo e ganhar o martelo. Usando a ferramenta, quebre a pedra do canto superior direito do mapa. Uma passagem secreta se abrirá para você, que em seguida precisa enfrentar a outra tartaruga Hammer que encontra-se lá. Vencendo-a, Mario conquistará a terceira flauta.



P-WINGS E ÂNCORAS

Além das P-Wings encontradas normalmente durante o jogo, existem outras que poderão ser pegas desde que Mario colete um determinado número de moedas em certas fases. Este item faz com que Mario possa voar uma fase inteira, escapando de tiros e inimigos. Veja na tabela quais são os mundos e quantas moedas você tem de apanhar em cada um deles. Aqui também estão as fases em que você pode ganhar âncoras, que servem para brecar os navios de cada mundo, impedindo que eles fiquem mudando de lugar e atrapalhando sua vida.

Mundo	Quantidade de moedas	Prêmio
1-4	44	P-Wing
[illegible]	[illegible]	[illegible]
3-8	44	P-Wing
[illegible]	[illegible]	[illegible]
5-5	28	P-Wing
[illegible]	[illegible]	[illegible]
7-2	46	P-Wing

VÁ ATRÁS DE BOWSER

Para chegar ao encontro de Bowser, o último chefe do jogo, é preciso descobrir o caminho correto para andar pelo seu castelo. Veja abaixo o mapa do local. As portas estão numeradas aos pares para que você saiba onde irá sair quando entrar por uma delas. Por exemplo: se você entrar na porta marcada com o número 1 do andar de cima, sairá na porta 1 do andar de baixo, e assim por diante.

VIDAS EXTRAS

Uma das maneiras mais fáceis de acumular vidas nesse jogo é pegar estrelinhas no final de cada fase. A cada três estrelinhas que você juntar, ganhará cinco vidas. O segredo é fazer Mario sair correndo em direção ao quadradinho no final da fase de modo que ele o toque quando estiver com a velocidade máxima. É batata: toda vez que fizer isso, ganhará uma estrelinha.

MAPA DO ÚLTIMO CASTELO

SKATE OR DIE

SELEÇÃO DE FASES

Vá direto aos níveis mais avançados de *Skate or Die 2 Adventure* com essa sequência de comandos, que você pode usar em qualquer momento do jogo: Start, A, Select e B no controle 2. Com o Direcional, pressione → para ir ao Mall, ← para Beach e ↑ para Plant.

BATMAN

ENERGIA, VIDAS E ARMAS EXTRAS

Sempre que encontrar uma daquelas "goteiras" de onde saem bombas, dê socos nas bombas antes que elas toquem o chão. Algumas vão deixar de presente pra você itens para recarga de energia, armas e até vidas extras.

BUBBLE BOBBLE

VÁ DIRETO AO CHEFE

Se você tiver pego a bola de cristal, use a password EECFG para ir direto ao encontro de Grumple Grommit, na segunda rodada.

SILVER SURFER

INVENCIBILIDADE, ARMAS E CONTINUES

Até que enfim pintam umas password dos amigos pra facilitar este dificílimo jogo. Para usá-las, é preciso antes, pressionar ↑ nos dois controles ao mesmo tempo. Aí digite:

KJTTJK - você fica invencível

CKWJT4 - você adquire todas as armas

SJM333 - os Continues são ilimitados

AIR FORTRESS

SELEÇÃO DE FASES

Use as passwords do quadro abaixo para ir direto à fase desejada:

Fortress	1ª Missão	2ª Missão
2	I8TA	11NA
3	KA9I	8AJI
4	6KAI	TDB
5	8NYU	NDA4
6	2APP	MA1K
7	0S85	DOMO
8	SUGA	7NDA

DUCK TALES

PARA ENCHER O MEDIDOR DE VIDAS

Siga esse roteiro para encher seu medidor com nove vidas, que é o máximo. Isto o ajudará a terminar o jogo com maior facilidade:

1. Primeiro, vá para as Minas Africanas e converse com Huey. Ele lhe mandará para a Transilvânia para procurar a chave do esqueleto.

2. Ande para a direita e pule no primeiro espelho que encontrar.

3. Na sala secreta, pegue a chave do esqueleto dentro de arca.

4. Saia da sala secreta, encontre uma vida extra na Transilvânia e volte à sala secreta.

5. Pule no espelho da esquerda para ir a Duckburg.

6. Ao encontrar a máquina de dinheiro do Tio Patinhas, selecione Transilvânia de novo, pegue a mesma vida do passo 5 e volte à sala secreta.

7. Repita as instruções do passo 6 até obter o máximo de nove vidas.

CAPTAIN SKYHAWK

INVENCIBILIDADE

Quer moleza? Então saca só esse truque para ficar invencível. Ao ligar o console, você vê uma tela com algumas palavras que, depois de alguns segundos, começam a despencar até sumirem. Enquanto isso estiver acontecendo, use a sequência ↑, →, ↓, ←, ←, ←, → e Start.

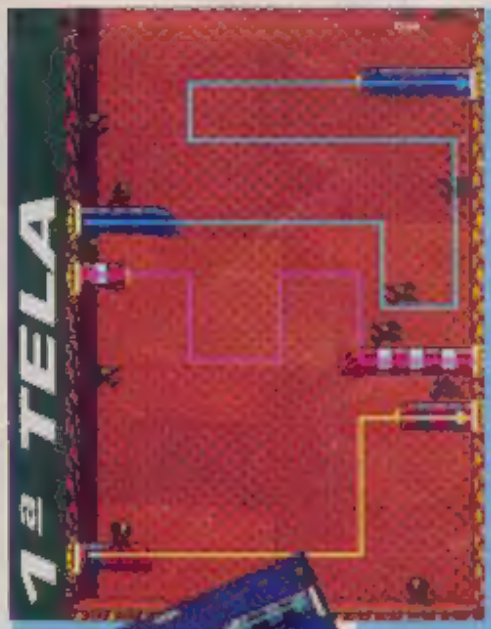
BATTLETOADS

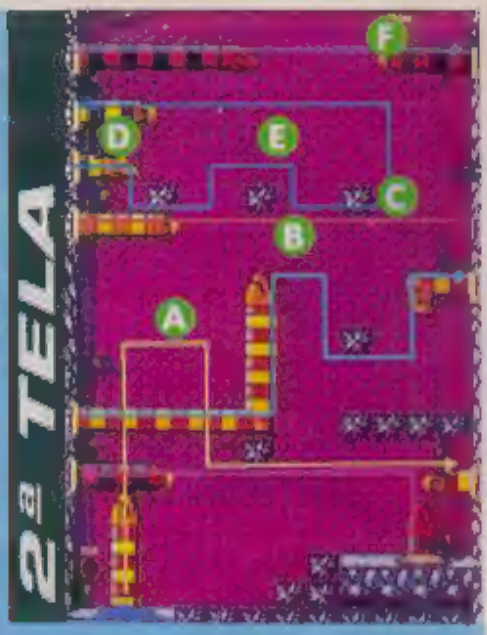
VIDAS EXTRAS

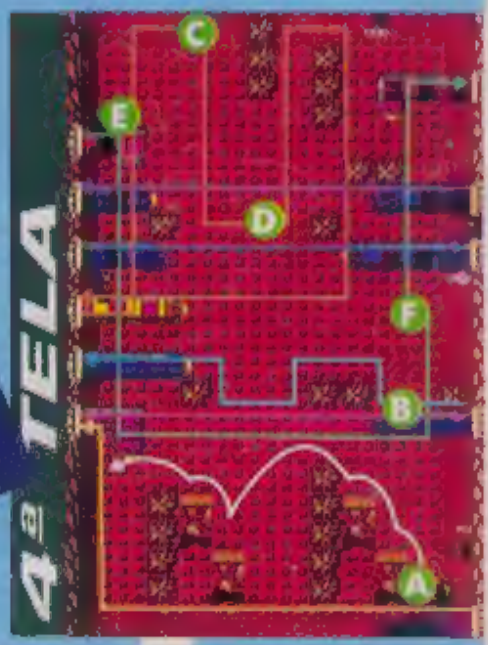
Na tela de apresentação pressione A + B + ↓. Você vai ter cinco sapos, em vez de três.

MAPAS

Aí vão os mapas completos da fase Snake Pit, uma das mais cabeludas do game destes sapos. Neles, você verá o traçado de cada uma das cobras e vai poder sacar como movimentar o sapo para pegar carona nelas.







WARP ZONE 1

Bem no comecinho do jogo você encontra dois Psicho Pigs. Dê uma cabeçada primeiro no da esquerda, depois faça o mesmo com o da direita e assim alternadamente, até eliminá-los. Em seguida, ande para a direita e pule de encontro às bolinhas brancas que aparecem sobre a plataforma. Você vai direto para a fase 3.

WARP ZONE 2

Esta aqui fica na fase 3, a do jet sky. Na quinta bateria de obstáculos, que é super-rápida, vá desviando normalmente até chegar no décimo murinho. Só que, em vez de ultrapassá-lo, jogue-se em cima dele. Antes de chocar-se com o obstáculo, você acertará em cheio uma cruz de bolinhas brancas que o levará para a fase 5.

WARP ZONE 3

Para encontrar a terceira warp zone, vá para a última parte da fase do gelo. Pule sobre a primeira plataforma que encontrar e comece a saltar sobre ela repetidamente. Com este movimento, a plataforma o levará para cima. Aí você verá outra cruz de bolinhas brancas. Pegue-a e você vai voar direto para a fase 6.

WARP ZONE 4

Esta é a última e mais difícil warp zone de todas. Para pegá-la, você precisa ter a manha de alcançar a cobra mais alta da segunda tela (uma com listras vermelhas e amarelas). Quando estiver bem lá em cima, salte para a direita. Você vai cair a salvo numa plataforma onde estão as famosas bolinhas brancas.

MEGA MAN 2

FRITE OS CHEFES

Com essa manha, vai ser bico eliminar os inimigos no final de cada fase. Usando qualquer arma, atire neles. Assim que o tiro os atingir, aperte Start continuamente para enfraquecê-los.

ORDEM E ARMAS PARA ENFRENTAR OS INIMIGOS

Usando essa sequência de fases, você adquire as armas mais eficientes no combate aos chefes:

FASE	CHEFE	ARMA
1	Bombman	normal
2	Gutsman	do Bombman
3	Cutman	do Gutsman
4	Elecman	do Cutman
5	Iceman	do Elecman
6	Fireman	do Iceman

ORDEM PARA ENFRENTAR OS INIMIGOS

Anote aí uma boa sequência para enfrentar os inimigos da primeira etapa do jogo: Bubble Man – Air Man – Wood Man – Crash Man – Flash Man – Heat Man – Metal Man – Quick Man.

VÁ DIRETO AO DR. WILY

Anote essa password. Ela lhe permitirá ir direto ao castelo do Dr. Wily, com todas as armas dos inimigos da primeira etapa e mais três pílulas de recarga de energia: A4, B1, B3, B5, C2, C4, D3, D4 e E1.

A ARMA CERTA

Na segunda etapa do jogo, você enfrentará novamente todos os inimigos. Mas desta vez eles virão mais fortes e você terá de usar as armas que possui com sabedoria.

Metal Man	Metal Man
Heat Man	Bubble Man
Air Man	Wood Man
Quick Man	Arma Normal

MEGA MAN 3

ORDEM PARA ENFRENTAR OS INIMIGOS

Essa é a sugestão dos pilotos da AÇÃO GAMES para você encarar os inimigos da primeira fase. Siga a ordem: Top Man - Shadow Man - Spark Man - Magnet Man - Snake Man - Gemini Man - Needle Man - Hard Man.

ENERGIAS EXTRAS

Use a password A6 vermelho para começar o jogo com nove cargas de energia.

CÂMERA LENTA

Durante o jogo, aperte ↑ no controle 2 e Mega Man vai movimentar-se em câmera lenta. Este truque quebrará seu galho na ultrapassagem de barreiras móveis muito rápidas.

PARA SAIR DE BURACOS

Para Mega Man sempre sair dos buracos, cole um "durex" no Direcional do controle 2. Quando cair, aperte Start. Volte ao game e corrija o erro.

SUPER PULOS

Aperte → no controle 2 e Mega Man dará pulos mais altos que o normal. Vai ser moleza saltar as plataformas.

SELEÇÃO DE FASES

Use as senhas abaixo para começar o jogo em qualquer de suas fases, tendo a sua disposição várias armas de inimigos. **Atenção**: a letra "v" representa a bolinha vermelha, letra "a", bolinha azul.

FASE	ARMA	PASSWORD
Top Man		A3v, C5v
Shadow Man	de Top Man	A3v, C5v, F4a, F5a
Spark Man	Top/Shadow	A3v, C5v, F4a
Magnet Man	Top/Shadow/Spark	A3v, C5v, D6v
Snake Man	Top/Shadow/Spark Magnet	A3v, C5v, F4a, F5v
Gemini Man	Top/Shadow/Spark/Magnet/Snake	A1v, A3a, B2a, B5a, D3a, B4v, F5
Needle Man	Top/Shadow/Spark/Magnet/Snake/Gemini	A1v, B5a, C5v, D3a, F4a
Metal Man/Quick Man		A3a, B4v, B5v, D3a, F4a
Air Man/Crash Man	Metal/Quick	A1v, A3a, B2v, B5a, D3a, E4v, F4a
Flash Man/Bubble Man	Metal/Quick/Air/Crash	A3a, B5v, B4v, F4a, F5v
Dr. Wily		A1a, A3a, A6v, B2a, B5a, D3a, F4a

FRITE O DR. WILY

Para destruir a nave do Dr. Wily, fogo nela com a arma do Fireman. Se suas energias estiverem baixas, use o truque "Frite os chefes" também neste caso. Depois que a nave perder um pedaço, seu alvo deve ser o painel de controle. Use a arma do Cutman para destruí-lo.

MEGA MAN 4

ORDEM PARA ENFRENTAR OS INIMIGOS

Lá vai: Toad Man - Bright Man - Pharaoh Man - Ring Man - Dust Man - Skull Man - Dive Man - Drill Man.

SELEÇÃO DE FASES

Agora fique com as passwords para ir direto ao estágio desejado e com as armas dos inimigos anteriores:

FASE	PASSWORD
Toad Man	A3, A5, A6, B1, D1, E3
Bright Man	A1, A3, A5, B2, D1, E3
Pharaoh Man	A1, A5, B4, C1, D1, D3
Ring Man	A1, B4, B6, C4, D1, D3
Dust Man	AA1, B4, B5, D2, D3, F2
Dive Man	A1, B4, B5, E2, E6, F3
Drill Man	A1, A4, B5, E2, F1, F3

ARKANOID

CONTINUE

Ao receber a indesejável mensagem Game Over, pressione juntos os botões A e B. Ainda com estes botões apertados, pressione Select cinco vezes.

ADVENTURE ISLAND

SELEÇÃO DE FASES

Na tela de apresentação, use a sequência de comandos →, ←, →, ←, A, B, A e ■. Uma tela de seleção de estágios aparecerá e você poderá escolher na boa, qualquer uma das 8 fases do jogo.

GAUNTLET

PARA COMEÇAR COMO ELF

Basta usar a password 43CBBIHYY. Você ainda ganha de quebra 1.540 pontos, 10 chaves, 10 bombas e todas as habilidades.

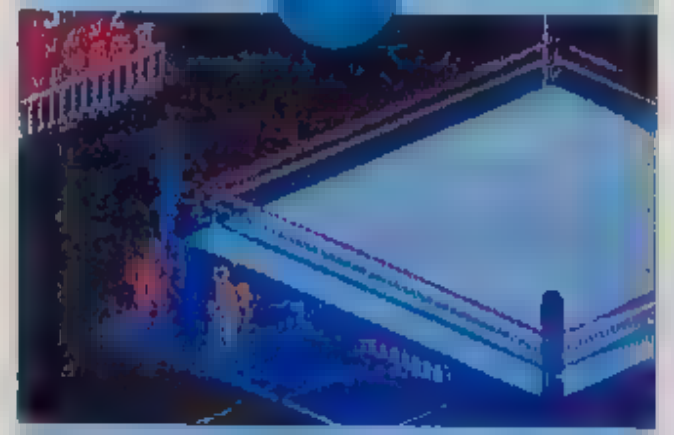
PARA COMEÇAR COMO VALKYRIE

A senha é 43C BBI HYZ. Acompanha, totalmente grátis, 1.550 pontos, 10 chaves, 10 bombas e todas as habilidades.

PARA COMEÇAR COMO WIZARD

Use o código 43CBBI HZY. E você leva, de lambuja, 1.400 pontos, 10 chaves, 10 bombas e todas as habilidades.

WRESTLEMANIA



PONHA O PARCEIRO NA BRIGA

Já que luta livre é a maior avacalhação mesmo, não tenha vergonha de usar esse truque que fará seu parceiro pular no ringue para lhe ajudar. Escolha os modos One Player Game ou Challenge e coloque pelo menos um lutador de sua equipe ao lado das cordas, fora do ringue. Quando a coisa estiver feia para o seu lado, aperte Select + A e seu parceiro invadirá o ringue e, por alguns segundos, vai dar a maior força. Aproveite para dar umas bifas a mais no seu adversário enquanto dura a confusão.

GRADIUS

MÁXIMO PODER

Aí vai a sequência de comandos que você deve usar no início de cada estágio: Start, ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A e Start. Ao recomeçar o jogo, você estará com toda corda.

ABADOX

INVENCIBILIDADE E ARMAS

Na tela de apresentação, em que aparece o nome *Abadox*, aperte Start e você irá para a tela de créditos (1989 Natsume, etc.). Aí dê a sequência A, A, ↑, B, ■, ↓, A, B e Start. Inicie o jogo e você verá que está invencível. Para ficar lotadaço de armas, aperte Start duas vezes.

SELEÇÃO DE ESTÁGIOS

Na tela de apresentação, digite a sequência de comandos: ←, ↑, →, ↓, ↑, →, ← e ↓. Em seguida, digite um dos comandos abaixo de acordo com a fase para a qual você quer ir:

Fase 2 – ↑
Fase 3 – ←
Fase 4 – ↓
Fase 5 – →
Fase 6 – Select
Fase 7 – B

SUPER PITFALL

CONTINUE

Para fazer com que o jogo lhe dê um Continue, faça esta sequência durante a tela de apresentação: Select (duas vezes), A (três vezes) Select (duas vezes) e Start.

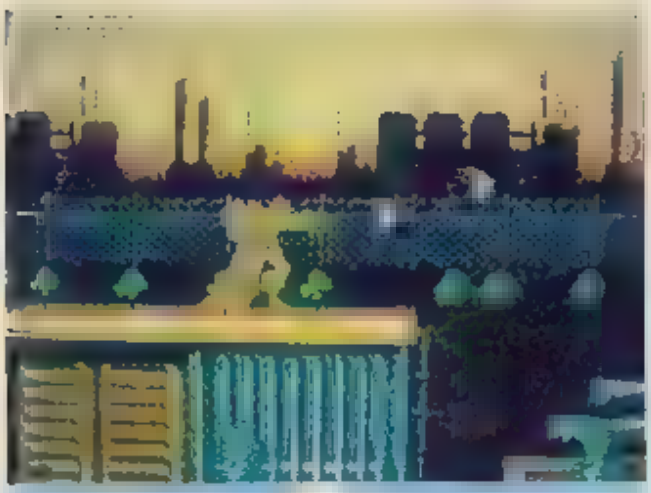
VIDAS EXTRAS

Já que este jogo não tem um código para conseguir mais vidas, tente esse truque. Bem no comecinho do jogo você encontra um sapo. Atire nele e receba uma vida. Ande um pouco para a esquerda (até o lugar do sapo desaparecer) e em seguida siga novamente para a direita: o sapo vai estar lá de novo. Repita a operação até ficar cheio de vidas.

A FUNÇÃO DOS ITENS

Neste jogo, você vai achar um montão de badulhinhos. Fique por dentro de suas utilidades:

Cruz - mil pontos
Olho - 2 mil pontos e uma vida extra
Barra dourada - 3 mil pontos
Estrela - 10 mil pontos
Anel - 20 mil pontos
Arma - 20 tiros
Chave - Cada tipo de chave abre uma porta. A chave de coração, por exemplo, abre a porta de coração.
Balão - Ergue-o até o topo da caverna
Poção - Interrompe o poder do mal que congela Rhonda
Chave dourada - Liberta Quicklaw
Diamante de Raj - Você precisa dele para achar a chave



BATMAN: THE RETURN OF JOKER

SELEÇÃO DE FASES

A turma do Coringa está dando muito trabalho? Não fique aí parado, use essas senhas para conhecer todos os estágios do jogo. Quem sabe assim você se anima:

Nível 1-2 – MDRR
Nível 2-1 – NMLL
Nível 2-2 – NWKL
Nível 3-1 – LGZQ
Nível 3-2 – GPTW
Nível 4-1 – GNXF
Nível 4-2 – KHCN
Nível 5-1 – QGVN
Nível 5-2 – WBZT
Nível 6-1 – FFHG
Nível 6-2 – CKQG
Nível 7-1 – GPZT

TIGER-HELI

CONTINUE

Para continuar o jogo, basta apertar os botões A + B. Atenção: *Tiger Heli* não tem final. Depois que você termina o último estágio, ele começa a se repetir infinitamente.

RAIDEN TRADER

CONTINUE

Quando aparecer o Game Over, aperte A + Start para recomeçar o jogo.

STAR SOLDIER

POWER-UP

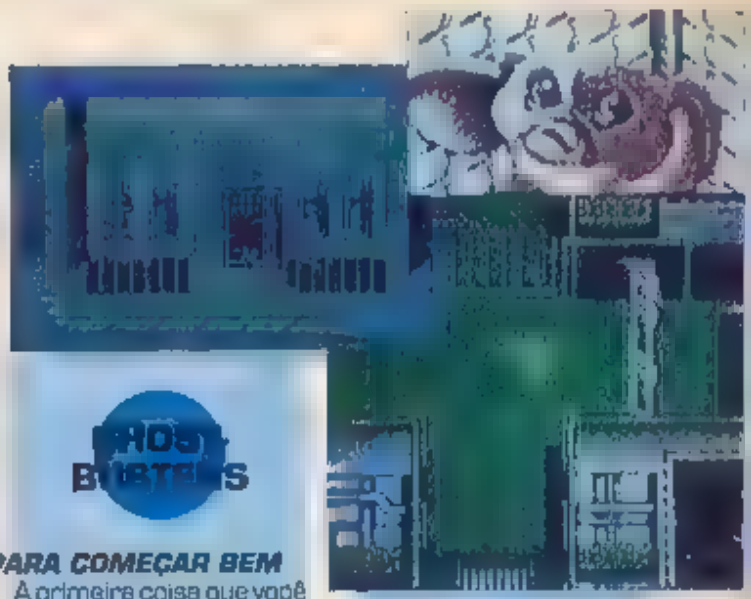
Para deixar sua nave com a corda toda, siga essas instruções durante a tela de apresentação. No controle 1, aperte Select dez vezes. Em seguida pressione ↓ + → no controle 2 junto com ↑ + ← no controle 1. Solte todos os botões e aperte Start.

METAL GEAR

DIRETO AO FINAL

Use as passwords:

WVRFFZ
YZZZD
D451U
UMRZZ
NRZZR



BONK'S ADVENTURE

PARA COMEÇAR BEM

A primeira coisa que você deve fazer é ir à lojinha e comprar os itens capture beam e ghost trap. Saia para a captura de fantasmas, ganhe mais dinheiro até comprar o ghost alarm. O segredo do jogo é equipar-se cada vez mais.

PARA ENFRENTAR GOZER

Para encarar esse vilão, você tem que estar com a hiper beam. Não ligue para o homem de marshmallow: concentre suas forças nas pernas de Gozer, que são seu ponto fraco.

LONE RANGER

SELEÇÃO DE FASES

Teste essa password: 0810 7830 3251 . Não fique encanado, ela não tem os últimos três dígitos mesmo. Esta combinação de números lhe dará direito à escolha de qualquer uma das oito fases. E tem mais: você começa o jogo com $9.999, 10 bananas de dinamite, uma espingarda de bala e 50 cargas de balas.

GRADIUS 2

SELEÇÃO DE FASES

Use estas passwords para ir direto aos subestágios de cada fase:

1-1 – GBGK
1-2 – BVKF
2-1 – DXNH
2-2 – CGMW
3-1 – NJTD
3-2 – ZFPJ
4-1 – SHMC
4-2 – VLBB
5-1 – NXAD

EYE

SEQÜÊNCIA PARA CUMPRIR ESTÁGIOS

Essa é a ordem mais recomendada para você terminar os castelos: Espanha - Egito - Itália - Índia - África - Alemanha - Arábia - Ruth.

SEQÜÊNCIA DAS JÓIAS

As jóias devem ser colocadas na ordem: amarela - branca - verde - laranja - azul - roxa - vermelha - preta.

BART VS THE SPACE MUTANTS

PISE NA GRAMA

Sabe como é o Bart: ele não resiste a uma molecagem. Pise no gramado e vá para perto da placa onde está escrito Keep Off ("Fique Fora"). Um guarda com roupa roxa virá expulsar Bart e você poderá pintá-lo.

VIDA EXTRA

Na primeira fase, ao andar de skate na calçada, pule em frente à décima moita depois da lata de spray. De lá, sairá uma vida.

O GAROTO DO CINEMA

A placa na porta do cinema de Springfield anuncia sessões às 2:00 e 4:00. Se você estiver ao lado da porta quando o marcador de tempo der 200 ou 400, de lá sairá um garoto com roupa roxa. Mais uma vítima para a spray implacável...

USE O APITO

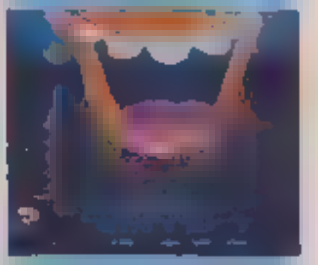
Sabe para que serve o apito que você pode comprar numa das lojas da primeira fase? Se não sabe, experimente usá-lo em frente à última janela da Springfield Retirement House. É lá que mora o avô de Bart. Ao ouvir o apito, ele aparecerá na janela e jogará um monte de moedas.

ROLETA DA SORTE

Primeiro, compre o magnet (imã) numa das lojas da primeira fase. Ao tentar a sorte na roleta do parque de diversões, selecione este item. Ele vai viciar a roleta e você ganhará uma vida.

SALA DE BÔNUS

No parque de diversões, não é só uma vida que você encontra na boca do palhaço, não. Lá também está a entrada de uma sala de bônus cheia de moedas.



INVULNERABILIDADE

Na terceira fase, a do museu, você encontrará uma caixa de vidro com a cabeça de Jebediah Springfield. Pule três vezes seguidas sobre ela e você ganhará invencibilidade temporária

A AJUDA DA FAMÍLIA

Na quarta fase, a da usina nuclear, todos os membros da família Simpson ajudam Bart a cumprir sua missão: colocar os 16 cilindros de plutônio no reator nuclear, que fica no subsolo. Saiba qual é a função de cada um deles:

LISA	Passa as senhas dos andares
MARGE	Ajuda Bart a carregar cilindros. Aperte ■ ■
HOMER	Dê a Homer uma caixa de biscoitos, que ele o livrará dos inimigos
MAGGIE	Quando Bart estiver com 15 cilindros, encoste na irmãzinha e ela colocará o último cilindro no reator

SENHAS PARA OS ANDARES

Para entrar nos compartimentos de cada um dos andares, Bart precisa das senhas que Lisa lhe dá. Veja quais são elas e como usá-las:

Primeiro Andar	Cor Verde	Senha 14
Segundo Ander	Cor Lilás	Senha 32
Terceiro Andar	Cor Verde	Senha 11
Quarto Ander	Cor Azul	Senha 41

VOW, MAN

PRÊMIOS KRUSTY

Toda vez que você encontrar um membro da família Simpson, faça Bart encostar nele. Isso vai fazer surgir um prêmio Krusty, que aumenta consideravelmente sua contagem de pontos nesta fase.

KRUSTY ESCONDIDOS

O prêmio Krusty que Maggie lhe dará está escondido dentro do gelo na fase Fro[illegible]

DIAMANTES

[illegible] ra de Barcman numa das velas do lado esquerdo do barco

CHINA JUNK,

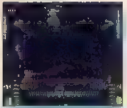
saia voando para cima até perder o barco de vista. Você achará alguns diamantes no céu.

PASSAGEM SECRETA

[illegible] passagem para [illegible]

Na fase Ice Cave, bem no comecinho, você achará duas fendas no chão, de onde saem flocos de neve. Junto com os flocos da primeira fenda, saem cinco cabeças de Krusty, enquanto na segunda sai uma vida. E só ter paciência e esperar os prêmios aparecerem para pegá-los.

PRÊMIOS EXTRAS



SHADOW OF THE NINJA

SELEÇÃO DE FASES

Na tela de apresentação, faça a seqüência de comandos A (quatro vezes), B (quatro vezes), A, B, A ,B, A, B, A e B. Se o código entrar direitinho, você ouvirá um som estranho. Em seguida, pressione simultaneamente os botões correspondentes ao estágio para que você quer ir, conforme mostra a tabela abaixo:

[illegible]	[illegible]	[illegible]
1-2	.	B
[illegible]	—	[illegible]
1-4	—	A + B
[illegible]	B	[illegible]
2-2	B	B
[illegible]	B	[illegible]
3-1	H	A + B
[illegible]	A	[illegible]
3-3	A	B
[illegible]	A	[illegible]
4-2	A	A + B
[illegible]	A + B	[illegible]
5-1	A + B	B
[illegible]	[illegible]	[illegible]

THE LAST NINJA

VIDAS EXTRAS

Interessa ter 15 vidas em reserve? Então digite o seguinte Ninja Code, na tela de password: HHHHHHHHHHHOHHH. Ou seja, 11 H seguidos, um O (zero) e mais 3 H. O marcador de vidas agirá de modo estranho, mostrando letras em vez de números, mas você pode contar com 15 vidas.

DOUBLE DRAGON

PULE O CHEFE

Normalmente o jogador chega ao final da Missão 2 com energias insuficientes para eliminar o chefe. Se esse é o seu caso, faça o seguinte: desça as escadas e deixe a tela rolar até que o chefe desapareça. Surpresa! Tocará aquela linda musiquinha que anuncia o final da fase. E você nem precisou lutar com ele...

VIDAS EXTRAS

Você pode dobrar o número de vidas extras com um truque muito simples. Basta selecionar o modo 2 jogadores e, logo no comecinho do jogo, fazer com que um lutador desça porrada no outro. Cada vida tirada de um personagem passa para o outro.

SUPER CONTRA

[illegible]AS EXTRAS

[illegible] 0 vidas. Durante a tela de apresentação, dê a seqüência →, ←, ↓, ↑, A, B e Start. Este macete também vale para dois jogadores [illegible] o mesmo código e apertar o Select antes do Start.

[illegible]TE O CHEFÃO

[illegible] nas armas do lado do helicóptero (chefe da fase 1) para depois [illegible] seu fogo no [illegible]

JACKIE CHAN'S

SELEÇÃO DE FASES

Primeiro, deixe a energia da Jackie se esgotar, terminando o jogo com Game Over. A tela de apresentação reaparecerá mostrando as cinco chances para o Continue. Neste momento, faça a seqüência ↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↓, B, A e Start. Então, pressione o B do controle 2. Com isto, você verá que apareceu o número 1 do lado direito da palavra Start. Esse número corresponde à primeira fase, e você poderá aumentá-lo apertando o botão Direcional.

CONTINUES

Repita as operações para fazer a seleção de fases. Escolha sua fase e, em seguida, aperte novamente o botão B do controle 2. Com isto, o número de Continues vai pular de 5 para 99!

NIN[illegible]DO

SCAT

SELEÇÃO DE FASES

Aí vão uns códigos espertos não só para selecionar fases, mas também iniciar o jogo com o dobro de energia normal. Siga as instruções da tabela, pressionando ao mesmo tempo todos os comandos referentes ao estágio que você escolher. Encerre pressionando Start:

Nível	Cont. 1	Cont. 2
1	—	A+B+↑
2	A	A+B+↑
3	B	A+B+↑
4	4	A+B+↑

LOW G MAN

SELEÇÃO DE FASES

Essas senhas permitirão que você escolha os estágios do jogo. Anote: MICH (fase 2), ELLE (fase 3), ISAAC (fase 4) e BILL (fase 5).

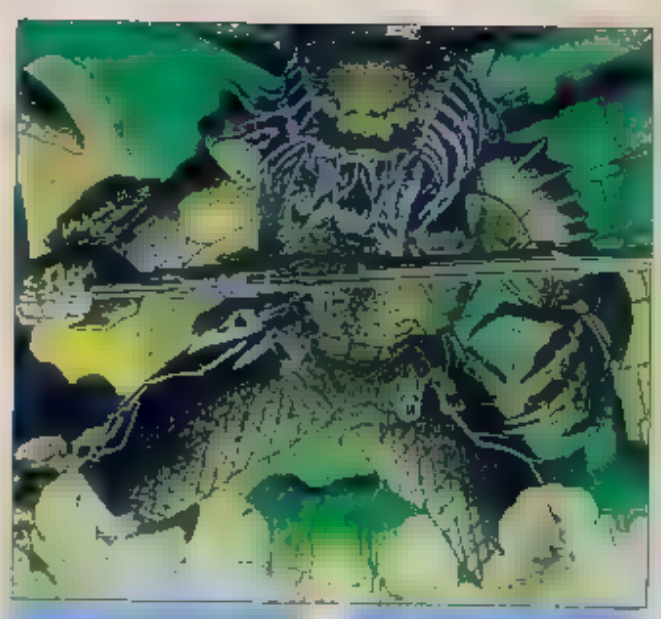
MAIS DESAFIO

Quando você termina o jogo e em seguida o recomeça (sem desligar o console, claro), *Low G Man* fica muito mais difícil. Se quiser sentir o drama, digite as passwords TERU ou MARU para entrar neste modo hard. Você vai ver o que é chumbo grosso!

CONTRA

VIDAS EXTRAS

Que tal começar o jogo com 30 lindas vidinhas? Então vamos lá. Durante a tela de apresentação, dê a seqüência de comandos ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A e Start. Para dois jogadores, aperte Select antes do Start.



PREDATOR

INVENCIBILIDADE

Essa santa dica vai deixar você absolutamente intocável pelos inimigos. Em qualquer momento do jogo, aperte Start para pausá-lo e, em seguida, A e B juntos.

WARP ZONES

No final de alguns estágios, você encontra portas bem no alto que o levarão para fases mais adiantadas. Para entrar por elas, pressione ↑. A porta da fase 1 leva à 7; a da 8 leva à 11; a da 13 leva à 19 e a da fase 16 leva à 22.

R.C.

VIDAS EXTRAS

Que tal 21 vidas extras para começar? Então faça a seqüência de comandos A, B, B, ↑, ↑, ↓, ← e Start. Fácil, não?

GAME

CÓDIGO SECRETO

Digite 1 em todos os espaços da password e veja só o que acontece.

DIRETO PARA O FINAL

Já essa outra password aqui levará você direto para o último estágio:

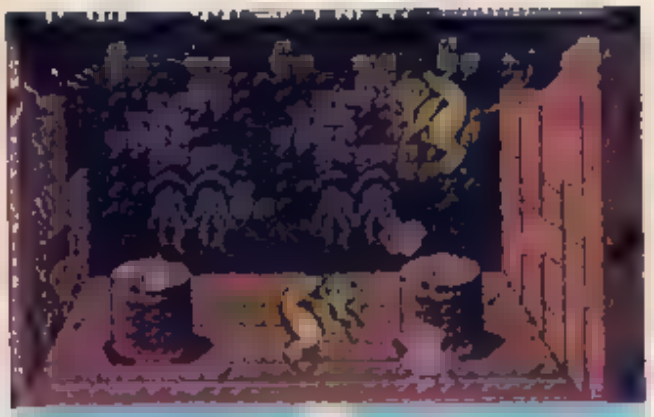
!ubh 8QRk 2D94 g3SI
CUvt P2s1 yb9c vJUg

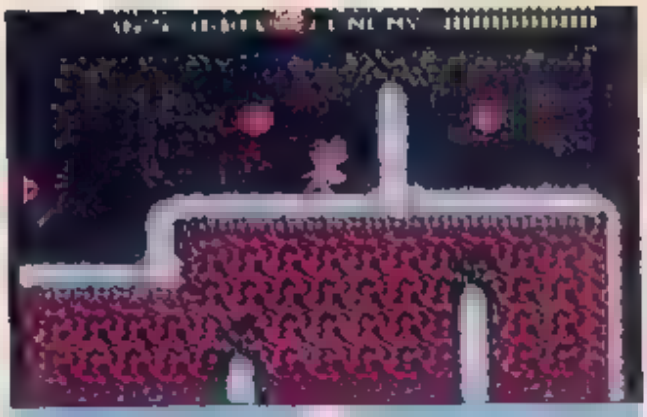
BLASTER MASTER

ELIMINE OS CHEFES

Com essa dica, vai ser bico eliminar os inimigos finais das fases 2, 4, 6 e 7. Você deve enfrentá-los com a granada. Atire a arma e, no momento exato em que ela atingir o inimigo, pause o jogo por alguns segundos. Quando você reiniciar o jogo, eles terão virado churrasquinho.

NINTENDO





NINJA GAIDEN

COMO ELIMINAR JAQUIO

Fique de pé sobre o pilar da direita e grude na parede quando as bolas de fogo vierem atrás de você. Depois de cada ataque de Jaquio, pule para perto dele e dê espadadas em seu olho. Esta é a melhor forma de enfrentar o cara, devendo ser repetida várias vezes.

COMO ELIMINAR A ESTÁTUA

Depois do Jaquio, ainda vem uma estátua do demônio. Primeiro destrua sua cabeça. Depois a cauda e por fim o coração — que pula para fora.

SEGA-FERA 12

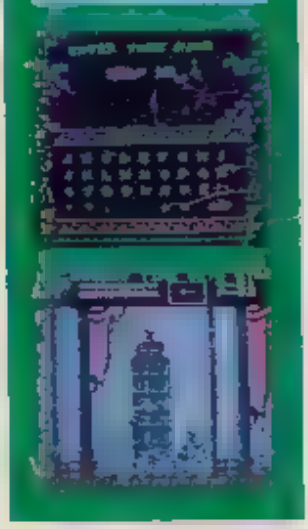
MELHOR ARMA CONTRA JASON

Quando você tiver de enfrentar Jason, saiba que a melhor arma para usar contra ele é a tocha. Sabe como é, o cara já brincou com fogo uma vez e se queimou feio. E gato escaldado tem medo até de água fria...

CASTLEVANIA 3

VIDAS EXTRAS

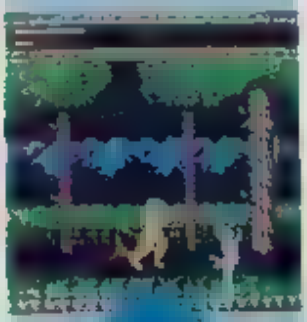
Ao iniciar o jogo, registre as palavras HELP ME no campo Name. Com isso, você terá 10 vidas extras — inclusive quando der Continue.



THE LEGEND OF KAGE

VIDAS EXTRAS

Para faturar 10 vidas extras, siga as instruções. No controle 1, aperte Select + A + B + Start, tudo junto. Ainda segurando esses comandos, ligue o game. Em seguida solte tudo e aperte A + B no controle 1 junto com o B do controle 2. Depois, aperte o Start. É complicado, mas vale a pena.



SUPER MASTER

CONTINUES ILIMITADOS

Na tela de apresentação, mantenha os botões ↓ e Select pressionados e então aperte também o Start. Com esse truque, os Continues serão infinitos e você recomeçará o jogo de onde parou.

KAGE 2

DESTRUA O ÚLTIMO CHEFE

Para eliminar o inimigo da fase 5, você precisa proteger-se no canto superior direito da sala. Agarre-se neste local e aguarde que as bolas de fogo do inimigo sejam lançadas. Neste momento salte da parede, dê-lhe umas espadadas e volte para o seu canto. Repetir a operação várias vezes.

DIRTY HARRY

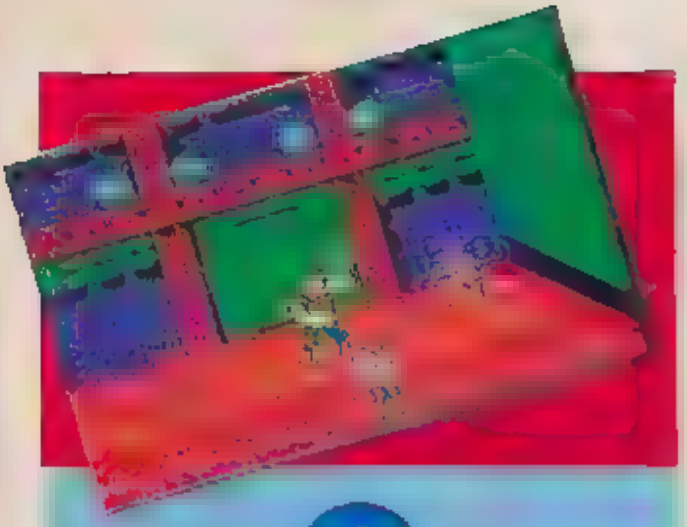
VIDAS INFINITAS

Outra moleza pra você. Use a password CLYDE e o nosso amigo Dirty Harry vai ter mais vidas do que setenta gatos.

KAGE WARRIORS

CONTINUE

Quando aparecer a fatídica frase Game Over, faça a seqüência de comandos A, B, B, A e... continue!



DOUBLE DRAGON 3

DERROTE A CLEÓPATRA

A rainha do Egito é seu último desafio neste jogo — aliás, nada fácil. Guarde as energias de Billy para o final, usando os melhores poderes de Chin e Razou para enfraquecê-la. Depois que tiver esgotado estes personagens, pegue Billy — de preferência cheio de energia — e dê 25 voadoras na cabeça dela. Um desafio e tanto.

DOUBLE DRAGON 2

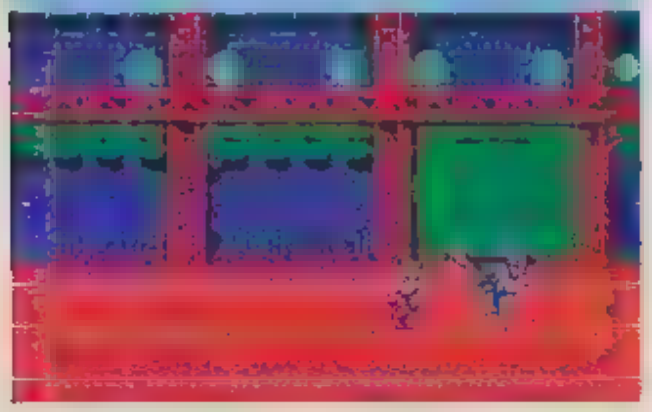
VIDAS EXTRAS

Use o mesmo truque de *Double Dragon* para dobrar o número de vidas do seu personagem.

CONTINUE

Use os códigos abaixo para saber como conseguir o Continue nas diferentes fases do jogo.

Fases 2 e 3 - ↑, →, ↓, ←, A, B e Start.
Fases 4, 5 e 6 - ↑, ↓, ←, →, B, A, A e Start.
Fases 7 e 8 - A, A, B, B, ↓, ↑, ← e Start.



KUNG FU HEROES

CONTINUE

Levou aquele Game Over? Não desanime, aperte o botão A e, mantendo-o pressionado, aperte em seguida o Start. Você terá uma nova chance.

KID IKARUS

O MELHOR FINAL

Este jogo tem três finais diferentes, que são mostrados de acordo com o seu desempenho. O mais glorioso deles só acontecerá se você for capaz de entrar no nível 4-1 com cinco lanças e 99 corações. Mas usando as passwords a seguir, você não precisa ter este trampo todo.

AgW2q0 Z2dR00
u2000H K50Wup.

WERE WOLF

POWER-UP

Vá ao final da fase 2, nos pilares em que você deve atirar para ganhar uma bolinha e um tempo. Abra normalmente neles, pegue seus prêmios e volte um pouco atrás, fazendo-os desaparecer. Em seguida retorne à cena, abra novamente, apanhe os prêmios e assim por diante. Fazendo isso cinco vezes, o lobo ficará cor-de-laranja e ganhará poderes especiais como saltos mais altos e garras mais poderosas.

ROBOCOP

CONTINUE

Se você passou da primeira fase e levou o maior Game Over, poderá continuar até três vezes no mesmo jogo. Basta apertar o Select.

MAIS CONTINUE

Se você já detonou suas três primeiras chances de continuar, aperte A + B + Select + Start na tela do Game Over. Você irá para uma tela com o nome Robocop em letras grandes, e aí é só selecionar a opção Continue para voltar ao estágio de onde havia parado.

BEYOND

SEQUÊNCIA PARA CUMPRIR ESTÁGIOS

Essa é a ordem mais recomendada para você terminar os castelos: Espanha - Egito - Itália - Índia - África - Alemanha - Arábia - Ruth.

SEQUÊNCIA DAS JÓIAS

As jóias devem ser colocadas na ordem: amarela - branca - verde - laranja - azul - roxa - vermelha - preta.

CASTLEVANIA 2

COMECE EQUIPADO

Com essas passwords, você inicia o jogo com o chicote de fogo e todas as partes do corpo:

S7XU I6EY
X5UW UESE

TYPHOON FOR RED OCTOBER

RECARGA DE ENERGIA

Recarregue as energias de seu submarino a qualquer momento do jogo. Basta apertar o Start para pausá-lo e, em seguida, faça a sequência A, B, Select, A, B, Select, A, B, Select, A, B, Select, A, B, Select, A, B, B e A. Além de recuperar seu power, o submarino ficará com 99 torpedos, 99 mísseis, 99 ECMs e 99 segundos de navegação silenciosa. O truque só funciona uma vez por jogo e, se o submarino for atingido, todos os bônus voltarão aos níveis normais.

MUDANÇA DE ESTÁGIO

Se você estiver achando uma fase difícil, saiba que há uma saída estratégica direto para o início do nível seguinte. Pressione Start para pausar o jogo e dê a sequência: A, B, Select, →, ←, ←, →, Select, B, A, B, B e A.

METROID

PARA COMEÇAR EQUIPADO

Essa é a senha que você deve usar para começar o jogo em Norfair, equipado com 255 mísseis: JUSTIN BAILEY.

VÁ DIRETO AO FINAL

Use essa para começar direto no último estágio:

m-x?VH
pysDGO
J1xv91
WOOWDe

MIKE TYSON'S PUNCH-OUT

NOCAUTEIE MIKE TYSON

Tem certeza que você quer mesmo lutar com o homem? Então a password 0073735963 o levará direto à última luta. Se você for louco o suficiente para isso, saiba que, para vencê-lo, você vai precisar de pelo menos 5 mil pontos. No round 1, ele vai tentar acertá-lo com upercuts desvie e, de troco, dê-lhe dois socos seguidos na cara. Isto vai durar um minuto e meio. Passado esse tempo, ele vai tentar pegá-lo com jabs diretos. Quando o olho direito de Tyson brilha, é porque o golpe sairá com a mão direita, e se o esquerdo brilha, usará a esquerda. Mas quando os dois olhos brilham, dê-lhe diretos na cara. Afaste-se por um tempo e os olhos dele ficarão vermelhos. Neste momento, parta com tudo para cima e nocauteie-o se for capaz.

ZANAC

CONTINUE

Quando aparecer a tela do Game Over, basta apertar Select + Start para continuar.

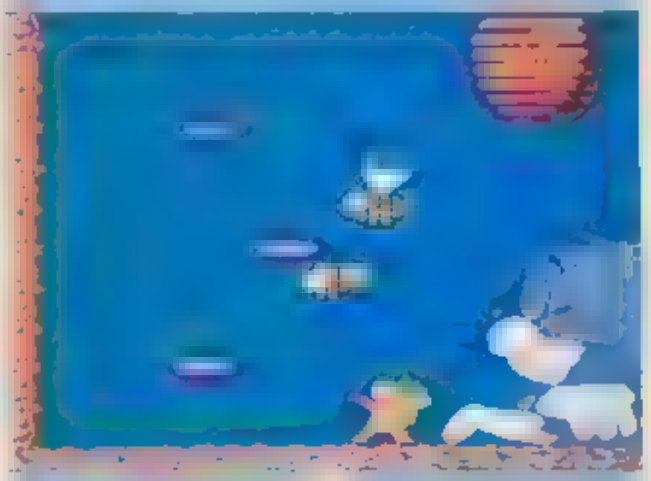
SELEÇÃO DE ESTÁGIOS

Para selecionar as fases do *Zanac*, você vai precisar pressionar o Reset do seu console treze vezes e, em seguida, pressionar o Start do controle 1.

TOM & JERRY

VIDAS INFINITAS

Na tela de apresentação, dê a sequência →, →, ↑, ←, ↑, →, ↓, B, A e Select. O medidor de vidas mudará automaticamente para 99, mas este número nunca baixará. Assim, suas vidas serão infinitas.



WHOMP 'EM

ENERGIA EXTRA

Aí vai um pequeno macete para você começar o jogo com três garrafinhas de energia. Na primeira fase, suicide-se e ganhe um Game Over. Selecione o Continue e você verá que tem duas garrafinhas de energia. Repita a operação mais uma vez, ficando com três garrafas, e comece então o jogo pra valer.

MICKEY MOUSE CAPADE

SELEÇÃO DE FASES

Você não sabia que há uma forma de escolher fases neste jogo? Na tela de apresentação, aperte Select junto com cada um desses comandos: ↑ (para ir ao castelo); → (para ir ao oceano); ↓ (para ir ao navio pirata); ← (para ir à floresta). Para finalizar, aperte Start. Obs.: escolhendo estágios, você não vai até o final do jogo.

CONTINUE

Quando aparecer a mensagem Game Over, pressione ↑ e Start, simultaneamente.

THE LITTLE MERMAID

ITENS ESCONDIDOS

Sempre que encontrar um banco de areia, na primeira fase, fuce-o com a cauda. Em boa parte deles há um cachimbinho, concha ou outro item escondido. Outro lugar onde isto acontece muito é nas aberturas no gelo da terceira fase.

LIFE FORCE

VIDAS EXTRAS

Sabe o que você tem de fazer para faturar 30 vidas extras neste jogo? Durante a tela de apresentação, pressione esse seguência de comandos: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, B, A e Start. Maior moleza que essa, impossível.

THE ROCKETEER

SELEÇÃO DE ESTÁGIOS

Use as seguintes passwords:

CAPÍTULO 3 490-629-312

[redacted]

CAPÍTULO 4 775-454-215

[redacted]

CAPÍTULO 6 040-473-312

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

PAUSA PARA OS COMERCIAIS

Aperte Start para pausar o jogo e em seguida A três vezes. Com isso, você voltará a tela da televisão onde são escolhidas as fases. Aí você já sabe: poderá comprar armas e itens no canal S, mudar de estágio ou até mesmo voltar aquele em que você estava.

VIDAS EXTRAS

Neste jogo, o gato não tem sete vidas, mas pelo menos seis a gente garante. Em qualquer momento do jogo, aperte ↓ + A + B e Start duas vezes. Outro efeito deste truque é que ele recarrega sua energia na hora.

TOTALLY RAD

VIDAS EXTRAS

Ao topar com o primeiro soldado verde, elimine-o e fique parado até que outro surja no mesmo lugar e repita a operação. Fazendo isso cem vezes, você ganhará uma vida extra. Vale a pena essa trabalheira?

AMERICAN GLADIATORS

SELEÇÃO DE NÍVEL

Este jogo tem mais três níveis de dificuldade, além do inicial, que você poderá acessar com códigos especiais. Para o nível 2, dê a sequência: A, B, A, A, A, A, B e B. Para o nível 3: A, B, A, A, B, A, A e A. Para o nível 4: A, B, A, A, B, B e B.

IRON TANK

PARA IR DIRETO AO FINAL

Essas passwords levam você a um local diferente do último estágio: 5043855 - 1087721 - 706781.

UP TO BURN 2

VIDAS INFINITAS

Para não perder nunca o seu avião neste jogo, basta apertar os botões A + B + Select na tela de apresentação.

ASTYANAX

INVENCIBILIDADE

Na tela de apresentação, dê a sequência de comandos: ↑ (quatro vezes), ↓, ←, →, ↑ e Start.

SELEÇÃO DE FASES

Na tela de apresentação, use a sequência ↑, ↓, ←, →, B (4 vezes) e Start.

NINTENDO

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 3 - THE MANHATTAN PROJECT

ATACAR!

Esses são os comandos para os quatro movimentos de ataque da sua tartaruga:

GOLPE ESPECIAL - Cada tartaruga responde de um modo diferente, mas o comando é o mesmo: apertar A e B bem rápido e separadamente. É o golpe mais forte, porém consome energia.

VOADORA - Aperte A para pular e, no ponto mais alto do pulo, aperte B.

ATAQUE COM ARMA - É mais forte que a voadora. Aperte o B.

ARREMESSO COM ARMA - Neste movimento, a tartaruga usa sua arma para jogar o inimigo longe. Basta apertar ↓ e B juntos. Este é um golpe que tira o inimigo de cena rapidamente, embora não o elimine na primeira. Use-o quando estiver muito cercado.

LEONARDO

Sua arma, a Katana, é rápida e tem médio alcance. No golpe especial, ele gira de braços abertos, como se fosse um helicóptero amaxador, e detona tudo em volta.

RAPHAEL

O Sai de Raphael é a arma mais rápida, mas tem curto alcance. Em compensação, no golpe especial, este lutador transforma-se num parafuso destruidor e de longo alcance, capaz de atingir vários inimigos.

MICHELANGELO

Armado com seus Nunchukus, Mich tem um ataque rápido e de médio alcance. Seu golpe especial é uma pirueta "à la luta livre", em que ele usa os pés para golpear o inimigo.

DONATELLO

Don possui o ataque menos rápido de todos, mas o alcance de seu Bo é o maior. No golpe especial, ele toma impulso num rodopio e cai matando com

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

DUAS ARMAS

Com esse truque, sua tartaruga poderá usar duas armas ao mesmo tempo. Primeiro, selecione aquela que usa o bumerangue e abre-o. Antes que a arma retorne, troque rapidamente de tartaruga. Mesmo fazendo a substituição, o bumerangue voltará a segunda tartaruga e ela então ficará com duas armas.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES - THE ARCADE GAME

VIDAS EXTRAS E SELEÇÃO DE FASES

Aí vão três códigos que ajudarão muito os heróis Leonardo, Michelangelo, Donatello e Rafael a detonar com o Destruidor e sua gangue. Todos eles devem ser dados na tela de apresentação, depois que você escolher o número de jogadores.

Para começar com 10 vidas.
↑, →, →, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ←, ←, B, A e Start.

Para selecionar fases:
↓, ↓, ↓, ↓, ↓, →, →, →, →, →, →, →, B, A e Start.

Seleção de fases e 10 vidas.
B, A, ↑, ↓, B, A, ←, →, B, A e Start.

Atenção: somente o último código funciona também nos cartuchos padrão japonês.

GAME GENIE

Aqui estão alguns códigos para o Game Genie que irão enlouquecer seu videogame.

BATMAN: RETURN OF THE JOKER

YEXILGZE - Comece com nove vidas
GZXZONSE - Balas e mísseis não te atingem
GZSZKXSE - Inimigos e objetos não te atingem

SUPER MARIO 2

Para fazer o jogo ficar realmente difícil, digite:
NUTANT

SUPER MARIO BROS.

PISNAX - Mario fica [illegible]

DZ[illegible] - Anda para a esquerda e [illegible] aparece o [illegible] todo na esquerda

[illegible]

YENLAY - [illegible]

GUSSOK - Mario aparece [illegible]

INIMIGOS VIRAM SAPOS

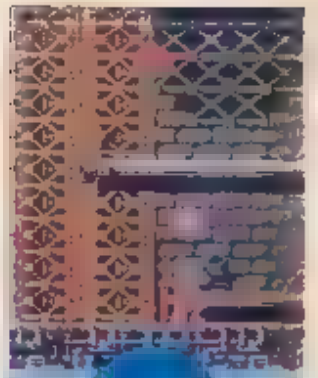
Para transformar os inimigos em batráquios digite:

AKKOOT
IEEGGP
NULTKA

CONTRA

VIDA EXTRA

EKGGGG - Com essa senha, você vai ganhar uma vida para cada inimigo que matar



NINJA GAIDEN 2

SXEKVLVG - Vidas infinitas
SZEXILSA - Energia infinita
AEKXTEYA - Acabe com os inimigos com apenas um golpe

NINJA GAIDEN

IZETPGVK - Com esse código, você terá vidas infinitas e força total, mesmo se morrer

DOUBLE DRAGON 3

Com este código, seu jogador ficará com 236 pontos. Com essa energia extra, você terá maiores chances:
KVEPXGGGS

SONIC

GREEN HILL

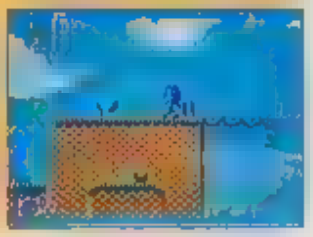
Há dois jeitos de atravessar a fase 1-1: muito rápido ou devagar. Se você atravessar o nível em 24 segundos, Sonic ganha 30 000 pontos. Se for mais devagar e pegar cem argolas, o porco-espinho ganha uma vida extra. A opção é sua.

VIDA EXTRA

Antes de encontrar Robotnik na fase 1-3, caia no segundo poço e pegue uma vida extra. Use a mola à esquerda para voltar. Para derrotar o vilão basta ficar na ilha do meio, agachando para escapar dos tiros.

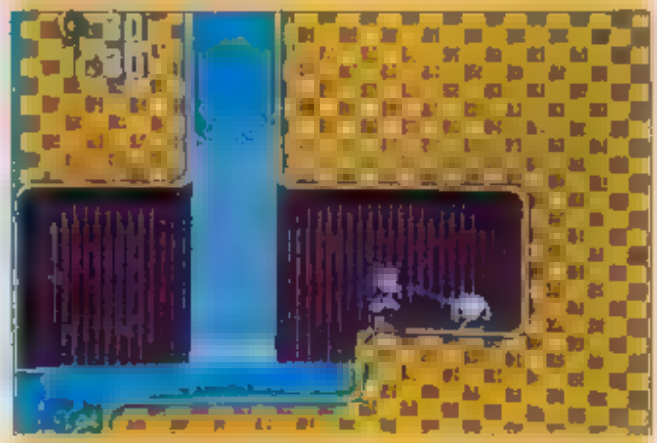
SEGUNDA ESMERALDA

É preciso habilidade para pegar essa esmeralda, na fase 2-1. Deixe apenas uma madeira da ponte cair, vire-se para trás e dê um pulo na plataforma de baixo.



NOS SUBTERRÂNEOS

Quando cair nos subterrâneos da fase 1-2, ande para a esquerda e pegue o escudo. Depois caia para o canto esquerdo inferior. Aí existe uma parede falsa que dá para uma sala secreta com uma vida. Siga o caminho das cachoeiras na fase 1-2 para encontrar a esmeralda. Ela está no segundo nível dos subterrâneos.

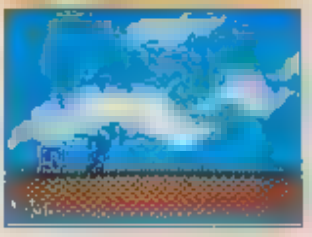


BRIDGE

Quando cair na balança da fase 2-1, pule quatro vezes para pegar impulso e alcançar a plataforma mais alta onde há uma vida extra.

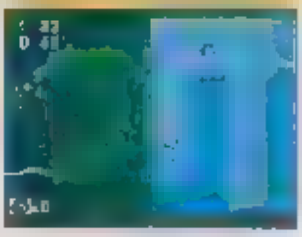
VIDA EXTRA

Antes de começar a batalha com o Dr. Robotnik, corra para a esquerda e pegue mais uma vida extra.



JUNGLE

Há uma vida escondida na plataforma azul mais alta, na fase 3-1. Vá até a última plataforma e depois volte para pegá-la.



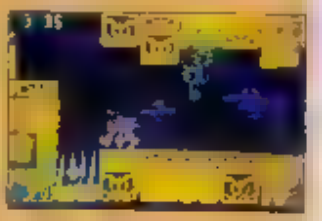
MASTER

TERCEIRA ESMERALDA

Depois de passar a ponte de espinhos, pegue carona no toco de madeira para pular na plataforma mais baixa. Depois pule no tronco que está dentro d'água e vá para a esquerda.

LABIRINTH

Na fase 4-2 há uma esmeralda escondida entre espinhos. Você vai precisar estar com a invencibilidade para poder pegá-la.

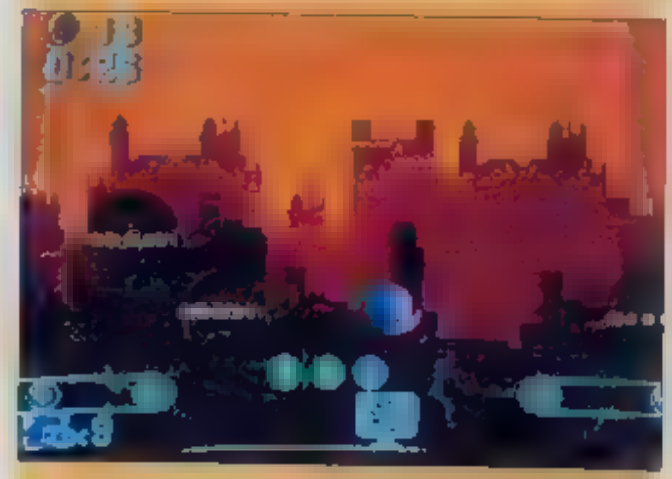


FIQUE ATENTO

No final da fase 4-1, você encontra um monitor com uma vida, logo depois de um interruptor. Cuidado para não pisar nele. Se isso acontecer, a vida se transformará em dez anéis.

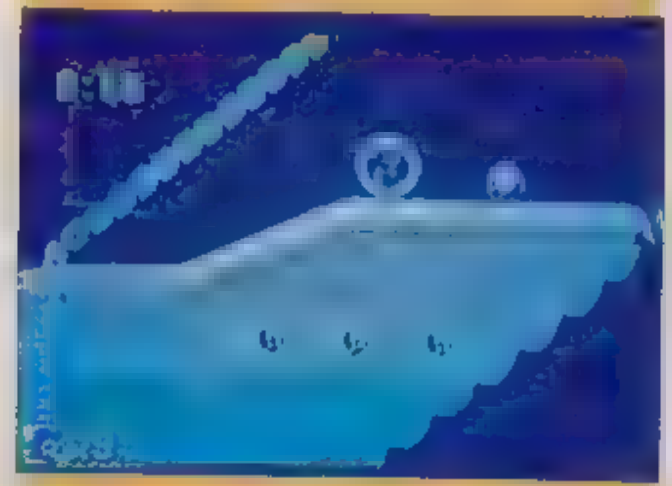
SCRAP BRAIN

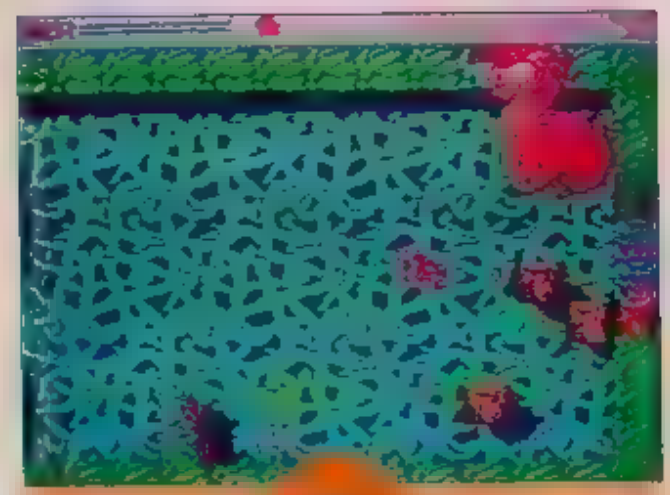
Vá com calma na fase 5-1 e tome muito cuidado quando for pegar a vida na esteira rolante. Nessa fase, você não precisará enfrentar Robotnik. Quando encontrá-lo, ele o levará para a Sky Base.



SKY BASE

Na fase 6-2, espere os canhões virarem para o outro lado para passar para a outra plataforma. A esmeralda nessa fase está atrás da corrente. Para derrotar Robotnik, ataque rapidamente quando o raio desligar e volte para atacar novamente.





GOLVELLIUS

TESTE DE SOM

Para selecionar o Sound Test, comece um novo jogo. Quando a tela mostrar Kelenis andando em direção ao túnel, aperte ↗ e os botões 1 e 2. A tela com a velhinha aparece. Solte agora os botões e ouça os sons.

VILÃO FINAL

Senha para ir direto ao vilão final:
W4KQ AH85 LDSX KNGF Q5M7 2K3L 7TSE QKQL

SURPRISE

Para uma surpresa, digite 0 em todos os espaços.

KENSEIDEN

CONTINUE

Para conseguir Continue aperte os botões 1 e 2 quando aparecer o Game Over até surgir a estátua. Solte e aperte ↖ e botão 1.

OU...

Aperte ↑, ↓, ↓ e botão 1 quando aparecer a tela com Game Over.

SELEÇÃO DE FASES

Aperte os botões 1 e 2 e ligue o console. Quando aparecer a tela do Start, solte tudo e aperte botão 1 e ↖.

CAPTAIN SILVER

CONTINUE

Para conseguir Continues, aperte ↑ e os botões 1 e 2, quando aparecer o Game Over.

BATTLE OUT RUN

JOGUE-O PRA FORA

Economize combustível até chegar perto de seu inimigo. Retire energia dele batendo nas laterais.

SHINOBI

SELEÇÃO DE NÍVEL

Aperte ↙ e botão 2 para acessar a tela de seleção de nível.

GOLFMANIA

CONSERTE A TACADA

É possível repetir uma tacada errada enquanto a bola estiver no ar. Aperte Reset, selecione o tipo de jogo em que estava (stroke ou tournament) e escolha Continue. Você vai voltar para a mesma tacada.

ZILLION 2

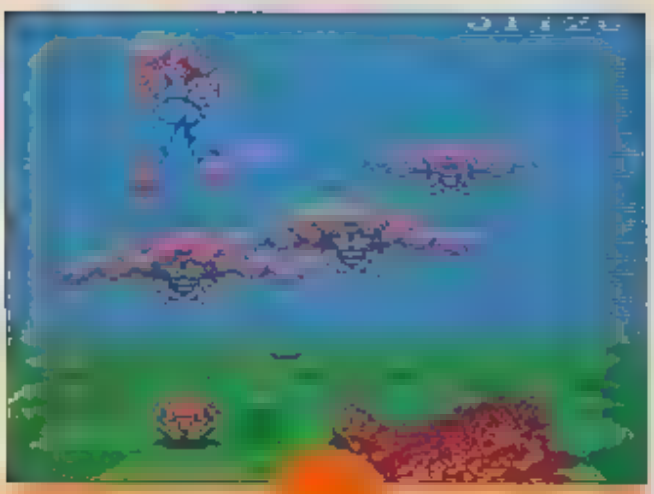
CONTINUE

Quando você morrer, aperte os botões 1, 2 e ↑ para conseguir um Continue. Você vai começar do nível onde parou.

DYNAMITE DUX

BONUS STAGE

No começo do jogo, você verá um homem careca de óculos sentado. Pule na cabeça dele duas vezes, apertando os botões 1 e 2. Você irá para um estágio especial.



SPACE HARRIER

CONTINUE

Para conseguir um Continue, aperte ↑ duas vezes ↓, duas vezes, ←, →, ←, →, ↓, ↑, ↓ e ↑, apertando os botões 1 e 2 enquanto o jogo recomeça. O truque pode ser repetido nove vezes.

NÍVEL DE DIFICULDADE

Para acionar o Sound Test, aperte →, ←, ↑ e ↓ durante a tela de apresentação. Escolha o som e aperte botão 1 para ouvir. Selecione as músicas 7, 4, 3, 7, 0, 8 e 1 para acionar a tela de escolha de nível de dificuldade.

BLACK BELT

CONTINUE

Para conseguir Continue, aperte Start. Quando a tela ficar toda preta aperte Reset duas vezes.

SÓ OS CHEFÕES

Para lutar apenas com os chefes de fase, você deve fechar o jogo. Quando a música começar a baixar, gire rapidamente o Direcional em sentido anti-horário apertando o botão 2.

ZILLION

CONTINUE

Para conseguir Continue, aperte ↖ e botão 1. Atire nos becos sem saída para encontrar salas secretas

THUNDER BLADE

CONTINUE

Depois de perder sua última vida, aperte ↘ e o botão 1 ao mesmo tempo. Assim, você volta ao lugar onde morreu.

INVENCIBILIDADE

Aperte ↑, ↓, ←, → e botão 1 para ficar invencível.

ASTRO WARRIOR

NAVES DE APOIO

Quando aparecerem na tela as palavras "Galaxy Zone", "Asteroid Zone" ou "Nebula Zone", pressione rápida e alternadamente os botões 1 e 2. Com isto, você começará o jogo com mais duas naves vermelhas de apoio. Esta dica exige muita precisão.

TIME SOLDIERS

INVENCIBILIDADE

No jogo com dois jogadores ao mesmo tempo, um deles pode andar para baixo e sair da tela ficando invisível e – muito melhor – invencível. Ainda vai poder acertar alguns inimigos.

FANTASY ZONE

ARMAS INFINITAS

Se você comprar todos os motores sues armas nunca acabarão.

OUT RUN 3 D

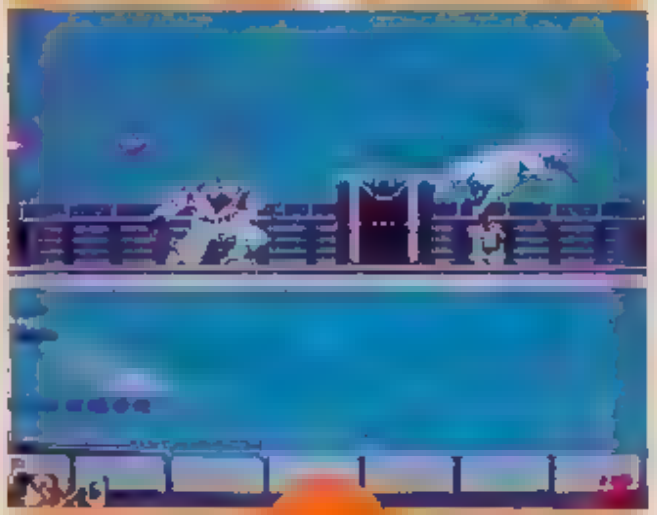
TESTE DE SOM

Para ouvir o Sound Test aperte Start e espere aparecer a tela da mão. Aperte →, ←, ↓ e ↑. Use o Direcional para escolher a música e o botão 1 para ouvi-la.

SUPER CROSS

SELEÇÃO DE FASE

Para selecionar fases, aperte ↑, ↓, ← e → na tela de apresentação. No canto da tela você escolhe o estágio.



THE SECRET OF SHINOBI

BONUS STAGE

Na fase bônus, onde Shinobi cai entre os prédios, fique no canto esquerdo da tela, mas não encoste na parede. Use o Rapid Fire e ganhe uma vida.

MASTER

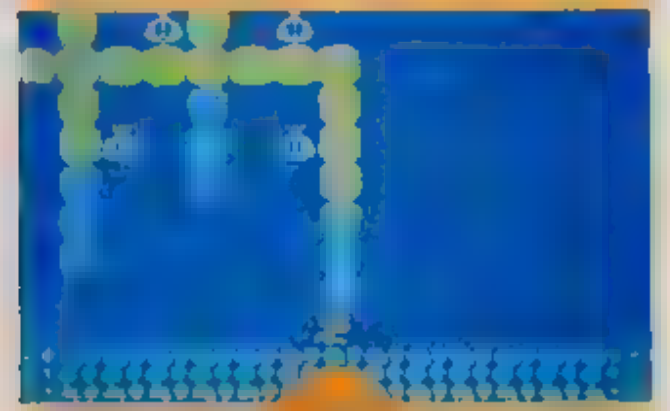
CASTLE OF ILLUSION

MUNDO DOS BRINQUEDOS

Começe por aqui para pegar uma estrela logo de cara. Ela está no final da escada, depois do palhaço. Na rampa com o cavalinho, entre pela parede à direita para encontrar uma sala secreta.

MUNDO DO RELÓGIO

Pule ao lado do segundo relógio cuco para descobrir dois baús invisíveis. Na última escada, antes de chegar ao vilão relógio, desça devagarinho com o ← para cair em cima do baú. Não quebre o baú agora. Pule para a esquerda e você achará uma passagem para uma sala secreta com baús invisíveis.



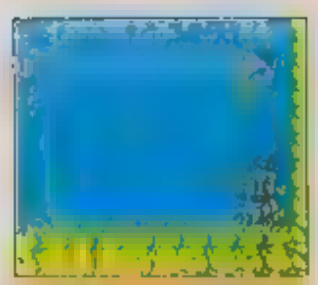
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

CONTINUE

Se você estiver com mais de 400 moedas quando acabar o jogo, poderá acionar um Continue apertando ↑ e ■ botão 2 oito vezes.

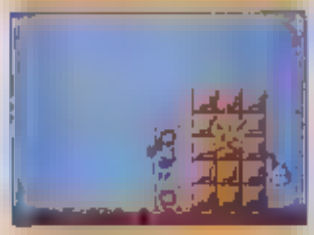
PASSAGEM SECRETA

No lago, derrote o polvo usando o pó mágico e entre dentro do vaso para encontrar um caminho escondido.



FLORESTA

Não pegue as escadas para o subterrâneo. Vá até ■ fim para encontrar baús. Pule perto da parede para fazer aparecer baús escondidos.



MUNDO DOS DOCES

Para derrotar o chocolate, fique no canto oposto e espere ele se recompor. Pegue o quadradinho e atire nele.

AFTER BURNER

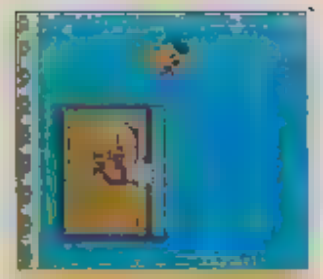
CONTINUE

Aperte os botões 1 e 2 durante a tela de Game Over. Funciona até o nível 8. Daí até o nível 17, você tem de apertar o pause cem vezes durante a tela de apresentação.

RASTAN SAGA

CONTINUE

Para conseguir Continues infinitos, aperte os botões 1, 2 e ↙. O título da abertura ficará azul em vez de laranja.



BIBLIOTECA

No paredão antes de chegar ao chefão final (livro), há uma passagem secreta. Desça dois degraus da escada e aperte o botão ■ e ■ ←.

CASTELO

Na plataforma antes do rio de lava, há um baú invisível com uma vida. Escolha a porta do meio para enfrentar a bruxa. As outras duas o levarão ao começo da fase.

GANHE MAIS VIDAS

Saia das fases do relógio e da biblioteca sem pegar as pedras preciosas. Você poderá voltar nelas e pegar tudo de volta.

R-TYPE

INVENCIBILIDADE

Para conseguir invencibilidade, aperte no controle 1 ↘. No controle 2, ↖ e ligue o console.

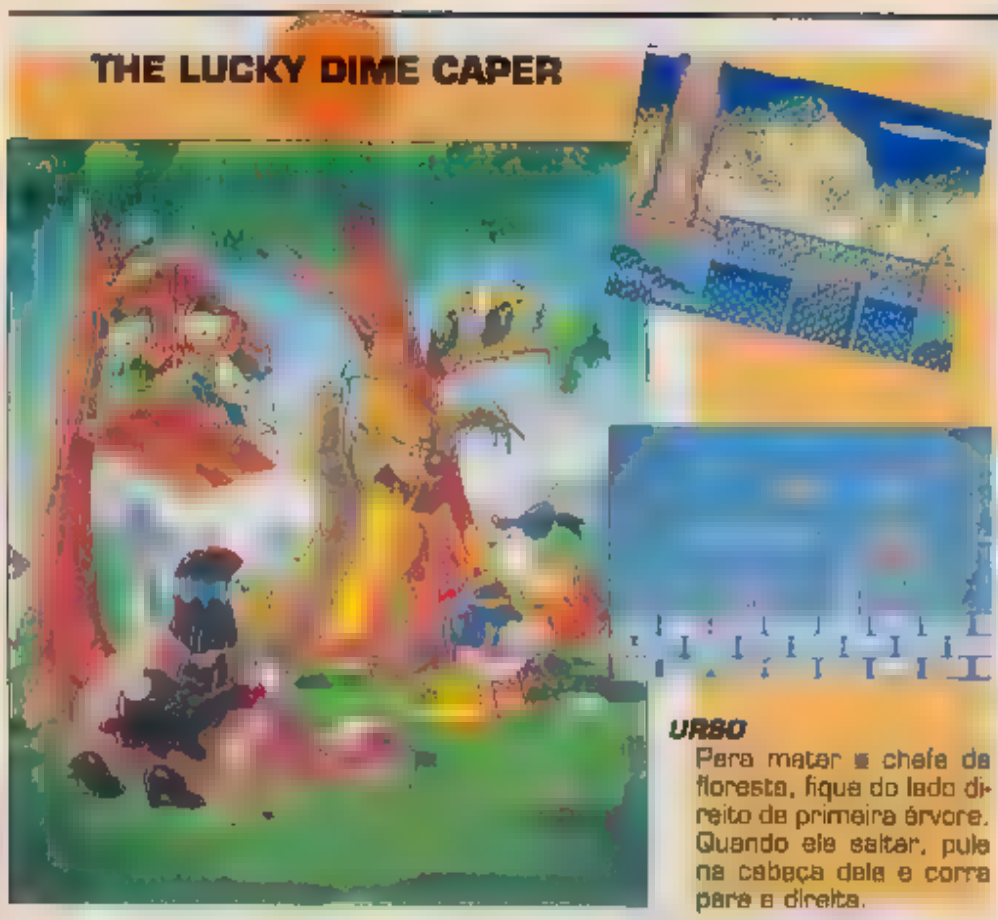
CONTINUE

Quando aparecer a contagem regressiva para o Continue, gire o Direcional duas vezes em sentido horário. Cada vez que você fizer isso, você ganha um Continue.

TESTE DE SOM

Para ouvir o Sound Test, gire o Direcional no sentido anti-horário durante ■ contagem regressiva para o Continue.

THE LUCKY DIME CAPER



ÁGUA
Vá sempre por baixo para não ser pego pelos peixes.

LEÃO
Para matar o leão, fique em cima do galho da esquerda, quando ele vier na sua direção, pule. Quando ele parar, caia em cima dela. Repita a operação.

ARMAS E VIDAS
Na fase do México, quando você quebrar o primeiro vaso, volte para trás. Quando você avançar de novo, o vaso estará lá outra vez. Repita a operação para ganhar estrelas, armas e muitas vidas.

URSO
Para matar o chefe da floresta, fique do lado direito da primeira árvore. Quando ele saltar, pule na cabeça dela e corra para a direita.

CORVOS
Desvie das bombas que os corvos jogam e pule em cima deles quando eles derem o vôo rasante.

MASTER

GHOSTBUSTERS

MUITA GRANA
Para conseguir um crédito de mais de US 2 milhões digite a senha:
AA9587102178

ALTERED BEAST

5 VIDAS
Na apresentação, aperte os botões 1 e 2 e ↖ para começar com 5 vidas.

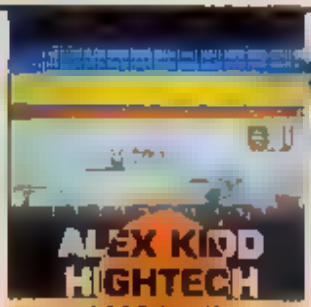
CONTINUE
Para conseguir Continue, aperte 1 e ▮ e gire o Direcional.

GAIN GROUND

SELEÇÃO DE FASES
Antes de ligar o console, aperte os dois botões. Ligue o console e aperte ↑. Quando começar o jogo, você poderá selecionar fases e conseguir vidas infinitas.

CHOPLIFTER

VOE BAIXO
Para não ser atingido pelos inimigos terrestres (canhões e mísseis anti-aéreos), voe sempre abaixo da linha do radar.

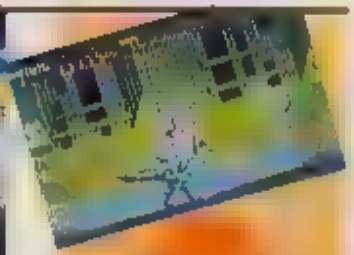


ALEX KIDD HIGHTECH WORLD

COMECE COM O MAPA
Para começar o jogo com todos os pedaços do mapa fora do castelo, a senha é KepYsOpLRZ.

POWER BLADE

SENHA FINAL
Para chegar à última fase digite a senha 77KD1OGJ



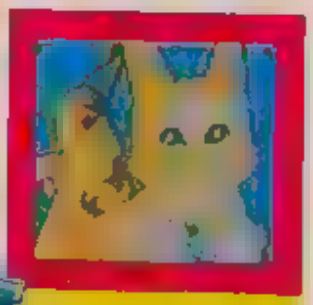
GOLDEN AXE

CONTINUE
Para conseguir Continue, aperte o botão 1 e o ↑ logo após o Game Over.

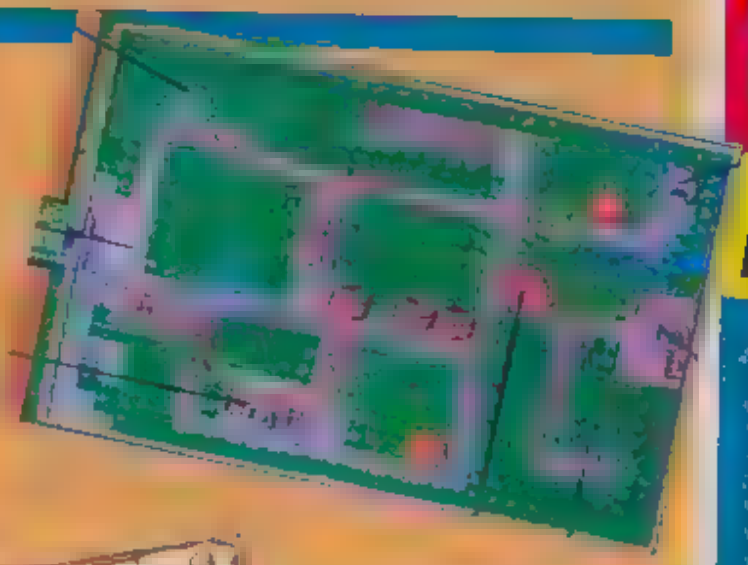
SPACE HARRIER 3D

CONTINUE
Aperte os dois botões até a tela de Game Over sumir.

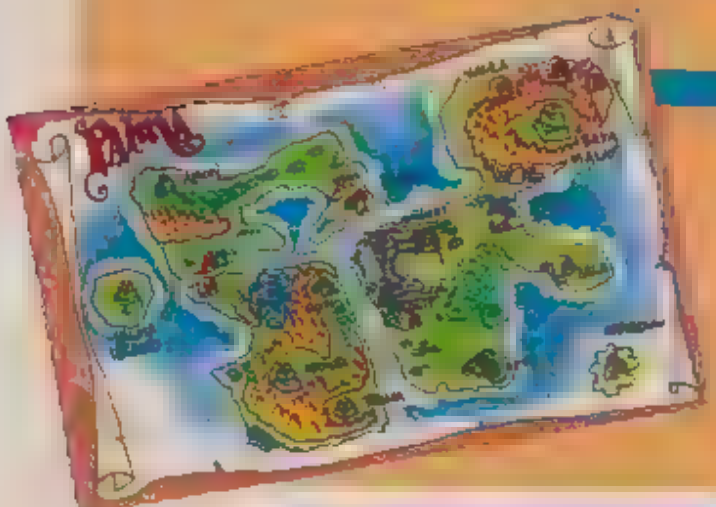
PHANTASY STAR



MYAU



A primeira etapa de sua missão começa nessa cidade do planeta Palma, um dos três mundos do sistema solar de Algol. O planeta é bem desenvolvido. Seus habitantes fazem viagens espaciais para atingir outros dois planetas: Motavia e Dezori. É aqui que Alis enfrenta suas primeiras batalhas para conseguir 20 pontos de experiência e atravessar o primeiro nível.

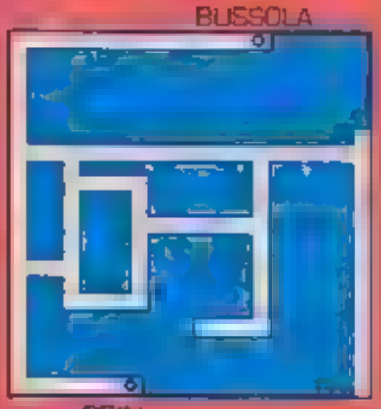


Cidade a Leste de Camineet, em Palma. Alis deve ir até lá e insistir com o vendedor da loja de segunda mão para comprar o artigo secreto, o passe para o Porto Espacial.

ODIN

Voltando a Palma, Alys e Myau devem ir procurar Odin, na caverna ao Sul de Parolit. Para libertá-lo, Alys deve abrir o vidro que está pendurado no pescoço de Myau. Não deixe ele pegar a bússola na caverna.

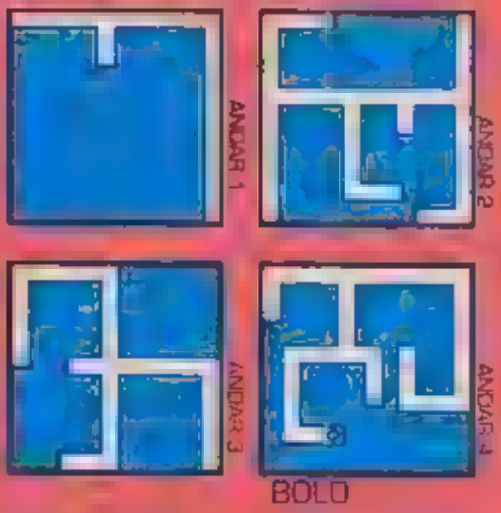
PRIMEIRA CAVERNA
Ao sul de Parolit



NOAH

Depois de comprar um bolo na loja da caverna ao Norte de Sion, os três amigos devem ir até o governador de Motávia, para conseguir uma carta de apresentação ao mago Noah. Ele vive na caverna ao Norte de Paseo.

CAVERNA NAULA
Ao norte de Sion



CAVERNA MAHARY – Ao norte de Paseo

ARMAS LACONIANAS

Machado - Você terá de derrotar Medusa para pegar o machado. Medusa mora em uma torre em Palma, ao Sul da floresta Gothic, no meio das montanhas. Lute até chegar ao topo da torre. Antes de entrar na sala de Medusa, equipe Odin com o escudo-espelho.

Espada - À direita de Scion, há uma torre repleta de dragões vermelhos. Mate todos. Um deles vai deixar uma arca com a espada laconiana.

Armadura - Para achá-la, vá para o Norte da saída do túnel que leva a torre Corona, em Dezoris. Ande até achar o cemitério Guaron, rodeado de zumbis. Use a Telepatia (TELE) de Noah para atravessar o cemitério.

Escudo - Depois de pegar a armadura laconiana, desça as masmorras e vá para a esquerda do cemitério Guaron. Há um outro túnel aí. Dentro desse túnel está o escudo aconiano.

ARMAZENE O JOGO

Phantasy Star tem memória para salvar até cinco jogos separados. Se você for morto em combate, vai poder recomeçar o jogo a partir do último momento gravado. Sempre que for entrar em terreno desconhecido, grave o jogo.

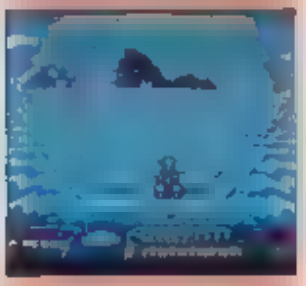
B[illegible]G

VIDAS EXTRAS

Para conseguir dez vidas extras, aperte durante a tela de apresentação os botões B, A, B, A, A, C, A, A e Start.

TEMPESTADE NO DESERTO

Quando estiver no deserto, atire sem parar e ignore o que se passa pelos lados. Concentre-se apenas na nave do meio. Para sua destruição total, atire de doze a quinze vezes.



T[illegible]NER

CANTO SEGURO

Para passar na manha pelos três primeiros estágios, escolha o modo Hard e fique parado no canto esquerdo superior da tela. Ninguém vai te atingir.

GAIARES

SELEÇÃO DE FASES

Para selecionar fases, aperte A, B, C e Start na tela de apresentação. Vá até o Sound Test 18 e aperte A no controle II.

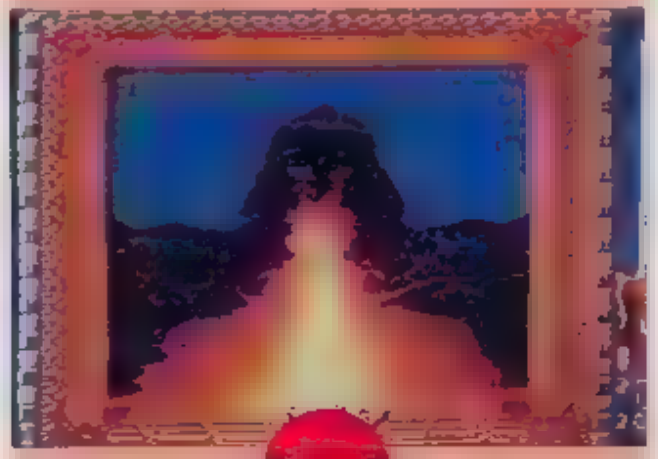
INVENCIBILIDADE

No começo de cada nível, aperte Pause e depois A, C e → Quando a imagem congelar, solte o pause.

INSECTOR X

VIDAS INFINITAS

Quando aparecer o Continue, segura ↖ e aperte o botão C várias vezes para ganhar vidas infinitas.



PHELIOS

9 CONTINUES

Na tela de apresentação do Capítulo 1, aperte os botões C, A, B, A, C, A, B e A, para conseguir nove Continues.

MENORES DANOS

Na quarta fase, fique no canto direito inferior para sofrer menores danos. Destrua as mãos para ganhar vidas.

B[illegible]RNER

SELEÇÃO DE FASES

Para selecionar fases, aperte A, B, C e Start na tela onde aparecem os itens Start e Options.

100 MÍSSEIS

Para conseguir cem mísseis nas fases com a nave de reabastecimento, segure B e o Direcional na posição correspondente:

NÍVEL	DIRECIONAL
3	←
6	→
9	↑
11	→
13	←
16	←
19	↑
21	→

SUPERVELOCIDADE

Segure o botão de velocidade até você voar o mais rápido possível. Depois dê toques rápidos no botão para conseguir um impulso extra.

ROLE A NAVE

Nas fases com nave de abastecimento, se você girar seu avião, o outro também vai girar.

T[illegible]XTEN

ACABE COM OS GRANDÕES

Para matar grandes inimigos com apenas uma bomba, aperte o Pause logo após soltar a bomba. Depois solte e aperte rapidamente o Pause até a bomba acabar.

A[illegible]ER

INVENCIBILIDADE

Ponha o cursor onde não houver inimigos na tela do mapa. Aperte Start e depois A, B, C, B, A, A, B, C, B, A e B. Segure Start até começar o jogo.

[illegible]

SELEÇÃO DE FASES

Para selecionar níveis, aperte dez vezes o Reset durante a tela de apresentação. Depois segure [illegible], enquanto entra no modo Options.

[illegible]

SELEÇÃO DE FASES

Para selecionar fases, número de vidas e ouvir o Sound Test aperte A, B, C, ↙ e Start.

FIRE M[illegible]G

VIDA EXTRA

Para conseguir vida extra aperte ← e C e dê Start durante a tela de apresentação. Aperte → e A para conseguir força total.

[illegible]

SELEÇÃO DE FASES

Para selecionar fases, espere aparecer a tela SEGA e aperte Reset. Quando a tela reaparecer, aperte Reset novamente. Faça isso nove vezes, depois espere aparecer o título e escolha Option apertando [illegible]. Você verá a palavra Round embaixo da Game Level. Vá até o Round e escolha fases [illegible]

FORÇA TOTAL

Para conseguir força total, aperte B, B, C, B, B, C, ↑, ↓ e A

5 VIDAS

Para conseguir [illegible] enquanto joga aperte Start para pausar o jogo e depois aperte → ↓ → ↓ ← ↑ ← ↑ e os botões B, C, A e Start

THUN[illegible]ER [illegible]RCE 3

FORÇA TOTAL

Para conseguir todas as armas dê pause e aperte dez vezes ↑, B, duas vezes ↓, seis vezes [illegible], [illegible] e Start.

TW[illegible]RA

FORÇA TOTAL

Durante o jogo, aperte pause e depois ↑, ↓, ←, →, segure botão A e Start.

CONTINUES

Pressione o botão A durante a tela título para conseguir até 14 Continues.

[illegible]

CAMINHO DAS PEDRAS

O caminho mais fácil para o final do jogo passa pelos planetas A, B, E, I, M, S, X.

SOUND TEST

Para ouvir os sons do jogo você precisa primeiro conseguir um bom score. Em vez de colocar suas iniciais no placar final, coloque ZZT. Isso vai levar você ao Sound Test.

[illegible] IN[illegible]ADERS

SELEÇÃO DE FASE

Para selecionar fase, aperte durante a tela de apresentação os botões A, C e Start. Depois aperte B, A, C, [illegible]

D[illegible]RIUS 2

INVENCIBILIDADE

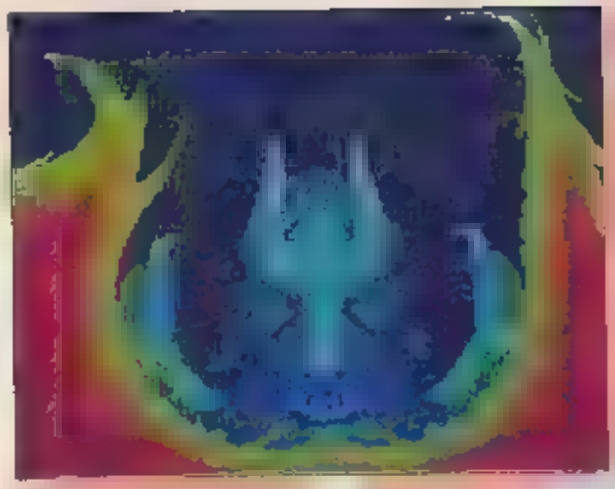
Aperte A, B, A, C, B, C, C, B, C, A, [illegible], A enquanto o título estiver na tela de apresentação.

SELEÇÃO DE FASE

Aperte C, A, C, B, C, A, B, A, B, C, A enquanto o título estiver na tela de apresentação.

ESTATÍSTICAS

Para ver o placar dos últimos cinqenta jogadores aperte A, [illegible], C, A, B, C, A, B, C, A, B e C. Aperte Reset quando acabar.



MIDNIGHT RESISTANCE

SELEÇÃO DE FASES

Para avançar fases enquanto está jogando, pressione C e Start durante a tela de apresentação. Quando começar o jogo, pause e aperte A.

ALTERED BEAST

CONTINUE

Aperte Start e o botão A na tela de abertura para continuar de onde você morreu.

TESTE DE SOM

Para ouvir o incrível Sound Test deste jogo, aperte ao mesmo tempo ↗, A, C e Start.

ESCOLHA O MONSTRO

Para escolher a criatura em que você quer se transformar, aperte os botões A, B, C, ←, ↓ e Start.

SHADOW DANCER

SELEÇÃO DE FASE

Para treinar em todas as fases, aperte A + B + C durante a tela de apresentação e dê Start.

BÔNUS

Acabe com o chefe, usando a magia Ninjitsu nos dois segundos finais. Você ganhará um bônus de 200 mil pontos.

OPÇÃO DE VIDA

Na fase bônus, não mate nenhum ninja e você ganhará uma vida. Acerte 50 deles e você ganhará três vides.

VIDA ESCONDIDA

No estágio 2-2, pule atirando sobre o início da segunda cerca e ganhe uma vida.

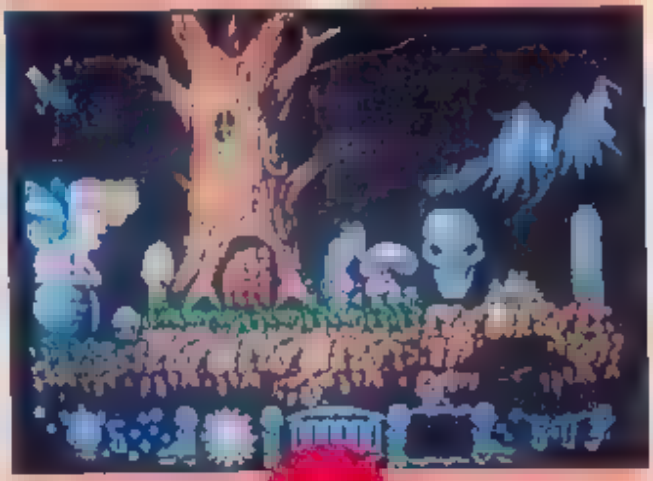
FORGOTTEN WORLDS

CONTINUES

Para conseguir Continues infinitos, aperte: A, B, C e Start.

MEGA CRASH

Se você apertar B rapidamente duas ou três vezes durante o jogo, você usará a arma Mega Crash e acabará com quase tudo na tela.



STORMLORD

VIDA EXTRA

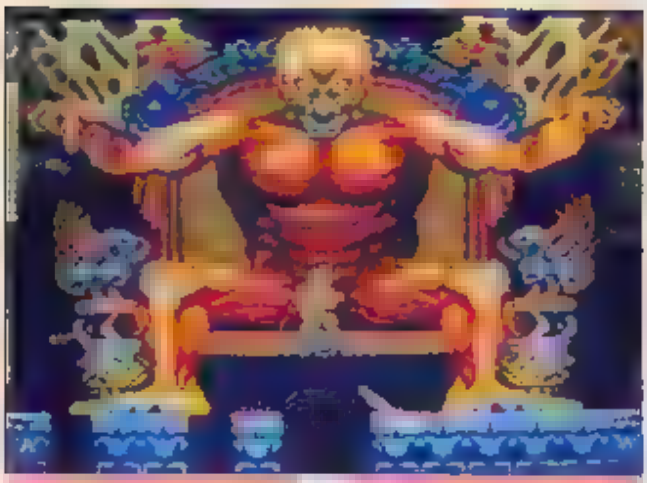
Para ganhar uma vida, dê pause B aperte A quatro vezes, B três vezes e C uma vez.

TEMPO EXTRA

Para ganhar tempo extra, dê pause B aperte B, A, A, A, C, ↑ três vezes, A, A e A.

SELEÇÃO DE FASES

Para selecionar fases, pause o jogo B aperte: C, B, B, B, A, A, A, A, C, C, A, A, A e A. Você irá para a fase seguinte.



VALIS

SELEÇÃO DE FASE

Há duas maneiras de conseguir selecionar fase neste jogo. Ou você aperta A, B, C e Start durante a tela de apresentação ou pressiona ↑, A e C.

GOLDEN AXE

VIDAS

Aqui vai uma dica para você começar com quinze vidas. Selecione dois jogadores e mate um deles logo de saída. Você ficará com três vidas e quatro Continues, somando um total de quinze vidas.

SELEÇÃO DE FASES

Aperte ↘, B e Start, na tela de escolha de jogador para conseguir seleção de fases.

CRÉDITOS EXTRAS

Na tela de escolha de jogador, pressione ↘, A, C e Start ao mesmo tempo para ganhar nove créditos.

SAINT SWORD

SELEÇÃO DE FASE

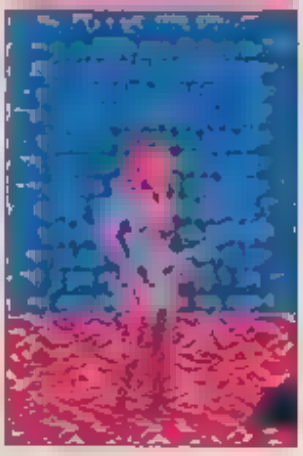
Para selecionar fases, digite essas passwords:

Fase 3-1 – I9W1EL
Fase 4-1 – K2J0CK
Fase 4-2 – KWWKG0
Fase 5-2 – QW10C2
Fase 6-1 – S2YY2Y
Fase 6-2 – S0GZAL
Fase 7-2 – XXKSIS

SWORD OF SODAN

PULE FASES

Bebe quatro potes roxos e você passará direto para a fase seguinte.



GHOULS 'N GHOSTS

INVENCIBILIDADE

Aperte Reset quatro vezes. Quando aparecer a tela de apresentação aperte A quatro vezes, ↑, ↓, ← e →. Você ouvirá um som de harpa. Aperte Start e escolha um ou dois jogadores. Segure o botão B e aperte Start para começar o jogo.

SELEÇÃO DE NÍVEL

Entre na tela de opções quatro vezes. Depois, na tela apresentação, aperte A 18 vezes, ↑ duas, ←, →, ← e →. Você deverá ouvir um som. Para escolher a fase, aperte o botão correspondente junto com Start:

[illegible]	
[illegible]	
2(começo)	↑
[illegible]	
3(começo)	↓
[illegible]	
4(começo)	←
[illegible]	
5(começo)	→
[illegible]	
Chefão final	↑ e ↓

CÂMERA LENTA

Quando estiver invencível, dê Pause e aperte o botão B. Se o deixar apertado, a cena anda em câmera lenta. Se soltar o botão B, a tela anda quadro a quadro.

BATMAN

VIDAS FÁCEIS

Para conseguir nove vidas, vá até o nível 3 (museu Flugelheim) e pegue a primeira carinha do Batman. Depois suba pelas plataformas até encontrar os espetos. Volte para baixo e você encontrará a carinha novamente. Repita a operação.

CAMINHO SEGURO

Na fase Gotham City Street, fique com o batmóvel no canto esquerdo superior. Ali ele não é atingido por quase nada.

MAIS VIDAS

No nível 3, quando aparecer o primeiro palhaço que lança chamas, caia do lado esquerdo da plataforma para achar três vidas. Você pode repetir essa operação até ganhar nove vidas.

CONTRA

NÍVEL MAIS DÍFICIL

Para quem acha este jogo muito fácil, há um nível mais desafiador depois de Pro, chamado Hyper. Para chegar até ele, aperte o botão C dez vezes antes de acionar a tela de opções. No Hyper, você poderá acelerar mais rápido.

FINAL

Digite ENDING no placar para ver a seqüência final do jogo.

NAVES ESCONDIDAS

Não bata nenhuma vez e você verá um balão, um avião ou um ovni durante o 2º estágio, dependendo do caminho que tomar.

SUPER MONACO GP

SEJA CAMPEÃO

Com esses códigos você já começa o jogo em Mônaco, dirigindo a Madonna e com tantos pontos que até um mau resultado o fará ser campeão:

15G2 B3E4 0J00 0000
000H 00J2 C4H7 658A
B9DE F0H9 1000 0041
0000 0000 F200 7107

PILOTO DESCABEÇADO

Corra em pista molhada e chegue entre os três primeiros. Quando estiver para cruzar a linha de chegada, aperte A, B e C ao mesmo tempo. Quando subir ao pódio, seu piloto vai levantar a própria cabeça com as mãos. Assustador!

ROAD RASH

MUITA GRANA

Com essa senha, você começa no quarto nível, com mais de $ 7 milhões no bolso:

34441 01MS0
NV8UC 3QJ8R

(ATENÇÃO: Os OOO são zeros)

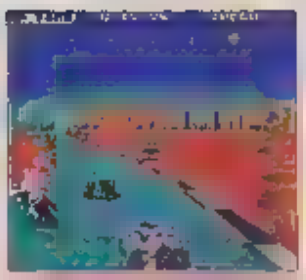
CHALLENGE

PASSWORDS

Aqui estão algumas senhas para corridas realmente desafiadoras:

CORRIDAS
NÍVEL HARD
2 – LTR9
3 – 693F
4 – VJSU
5 – TENF
6 – ERU7
7 – DH2F
8 – YZ25
9 – AGT3
10 – PB4V

CORRIDAS
NÍVEL NORMAL
5 – 9F2J
6 – 13RB
7 – PNF5
8 – CR11
9 – 5JE8
10 – BSWG
11 – HGLY
12 – Q44E
13 – WHCM
14 – TVGZ
15 – SNON
16 – B1BA



SUPER HANG-ON

TELA DE OPÇÕES

Para acessar a tela de opções, aperte A, B, C e Start. Você poderá ajustar a dificuldade do jogo, o tempo e ouvir o Sound Test.

PASSWORDS

Para ver a sequência final, digite a senha:
5FF3F546F3556B4
FFOSLPIMFJQNKS
Para ganhar muito dinheiro, digite a senha:
5180400DA050007
0J00G978ACMG1

FASTEST 1

PNEUS ETERNOS

Entre seu nome como HAPPY NEW YEAR no Campeonato Mundial para ganhar pneus invencíveis.

HARD DRIVIN'

CARROS NO TREINO

Vá até o fim no jogo normal e depois entre no Practice. Vão aparecer carros na pista. Eles não aparecem quando você entra no Practice sem jogar antes.

CYBERBALL

PASSWORDS

Aí vão três passwords para você começar o jogo com os Playoffs e $ 999 mil:

Round 1
6ZBB B5P5 IF51
Round 2
6DB8 B5P5 IFGX
Round 3
6UBB B5P5 IFLI

DALLAS vs LA

Para jogar a final com o Dallas Destroyers contra o LA Assassins, digita:
L5BB LDC1 BFAV

ARNOLD PALMER

JOGO ESCONDIDO

Erre cem tacadas no primeiro buraco e você vai poder jogar um "mini" *Fantasy Zone*. Demora um pouco, mas vale a pena. O jogo é curtinho mas é um bom desafio.

PASSWORD

Com essa senha você irá disputar o último round em primeiro lugar:
OMHE2VfC4gVUraOUjd
qKUD6wgcUAAur - bgv
(ATENÇÃO: Os OOO são zeros)

TORNEIO SECRETO

Participe de um torneio secreto e ganhe um caddy tagarela com essa password:
fffffffffffffffff
999999999999999999

SUPERTACADA

Entre seu nome como EVE no placar dos jogadores e poderá jogar a bola perto do buraco.

LAKERS vs CELTICS

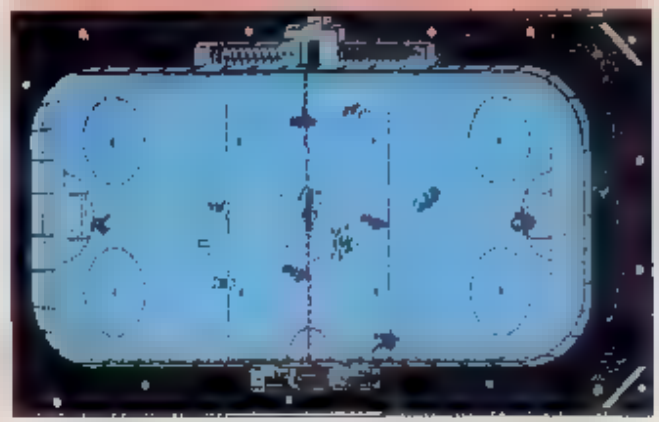
PASSWORDS

Com essas senhas você poderá disputar a final do campeonato com os seguintes times:
CZ2GKT – Boston Celtics x San Antonio Spurs
LLGRJK – LA Lakers x Chicago Bulls
RP2HJT – Phoenix Suns x Boston Celtics
TY6HJK – Portland Blazers x Boston Celtics
8W2QJS – San Antonio Spurs x Philadelphia 76ers
H12QJT – Philadelphia 76ers x San Antonio Spurs
6RQQJJ – Chicago Bulls x Portland Trail Blazers
G72QOJ – Detroit Pistons x LA Lakers.

NHL HOCKEY

DISPUTE A TAÇA

Vá direto disputar a taça com essas senhas:
Boston x Vancouver
H5MNCCBX4L4H73Z7
Los Angeles x Buffalo
G757ZSVP2WFSVW02.



'BUSTER' DOUGLAS

CONTINUE

Quando você morrer, espere a tela de Game Over aparecer e aperte ↑ e Start juntos. Você vai conseguir um Continue extra, mas isso só pode ser feito uma vez.

SOUND TEST

Aperte Start no controle 1 na tela de escolha de jogador e depois Start no controle 2 para ouvir os sons do jogo.

SUPER FOOTBALL

MELHORES TIMES

Quando jogar contra o computador, escolha Brasil, Argentina ou Russia. São os melhores times tanto no ataque quanto na defesa.

DRIBLE O GOLEIRO

No primeiro tempo, o goleiro do computador sai muito da área. O melhor jeito de marcar gols é fazendo cruzamentos. No segundo tempo, os goleiros estão cansados. Chute direto nos cantos que eles não conseguem pegar a bola.

JOHN MADDEN '92

FINAL DO CAMPEONATO

Aqui está uma senha para ir direto ao último jogo da temporada. Você vai jogar como Chicago contra o Buffalo:
83FM8F85

SELEÇÃO DE FASES

Para acessar a tela de escolha de fases aperte ↑, ↓, ←, →, A e Start, durante a música na tela de apresentação.

PONTOS EXTRAS

Atravesse o primeiro nível em menos de [illegible] segundos e ganhe 50 mil pontos.

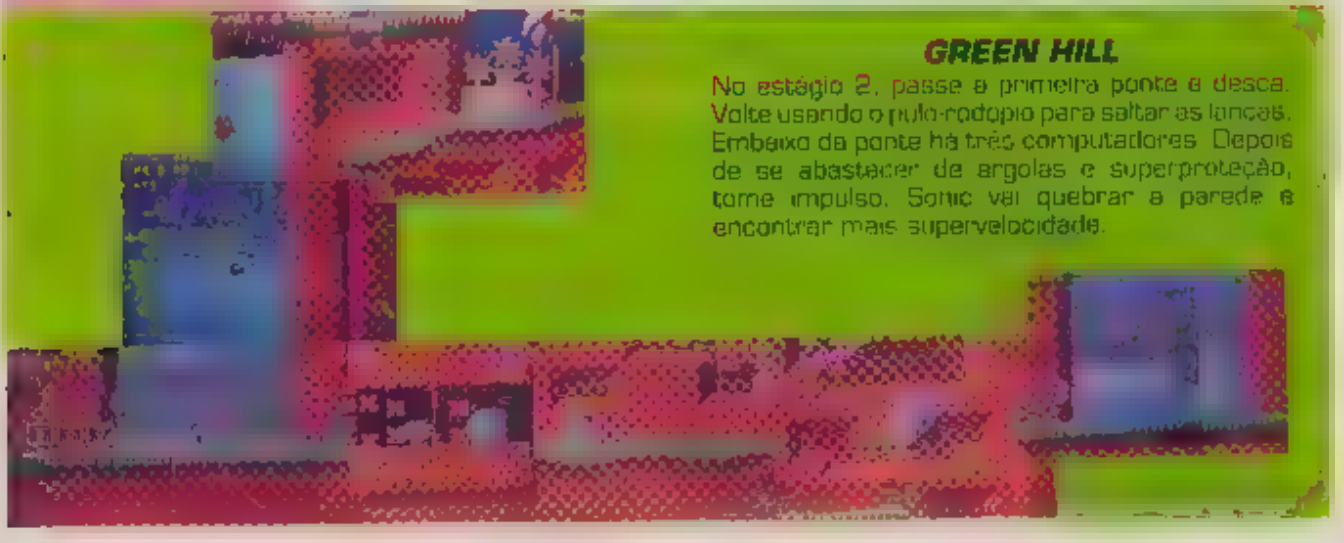
PEGUE TODAS AS ESMERALDAS

Antes de entrar no estágio 1, selecione o Special Stage e tente pegar a primeira esmeralda. Se conseguir, espere a esmeralda aparecer no placar. Dê um Reset e selecione novamente o Special Stage. Se pegar a segunda esmeralda, você vai ver que há duas esmeraldas no final do estágio. Repita a operação até conseguir as seis esmeraldas. Depois de coletar todas, você ganha um Continue e, com sorte, uma vida. Passe para o estágio 1. Terminando o jogo, você verá um final diferente.

MODO DE EDIÇÃO

Para acessar a tela de [illegible]

ATENÇÃO Esta dica não funciona em consoles japoneses



GREEN HILL

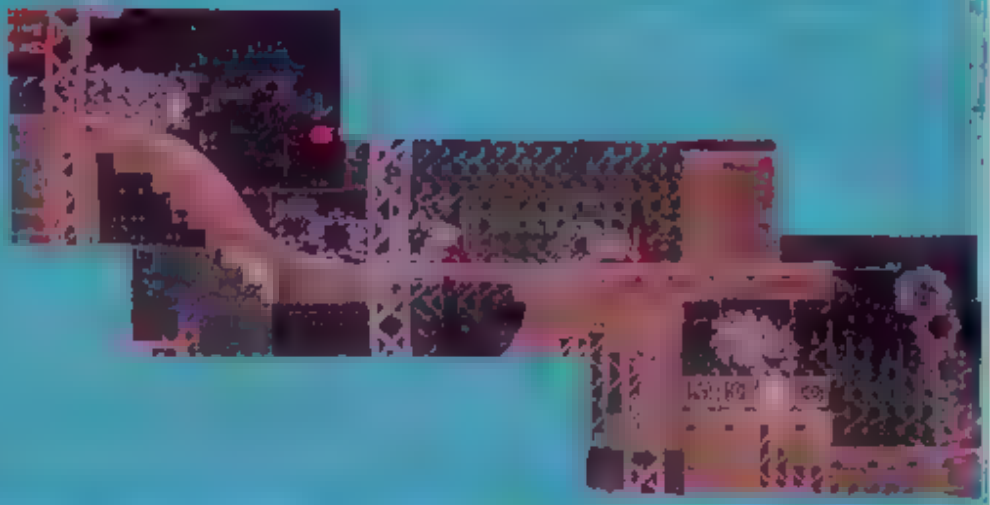
No estágio 2, passe a primeira ponte e desça. Volte usando o pula-pulapio para saltar as lanças. Embaixo da ponte há três computadores. Depois de se abastecer de argolas e superproteção, tome impulso. Sonic vai quebrar a parede e encontrar mais supervelocidade.

MARBLE ZONE

Os subterrâneos do terceiro estágio escondem uma vida. No final do rio de lava, aproveite o jato de fogo para saltar na pedra da esquerda. Depois de passar por varias armadilhas pontudas, você encontra um par de lanças móveis. Quando estiver em cima da segunda, dê um pulo contra a parede. Ai está a passagem secreta que esconde a vida.

STAR LIGHT

No começo do estágio 1, corra em direção à parede e, pouco antes de bater, aperte o ↓. Você vai quebrar a parede e achar muitos itens. Depois que Sonic passa pelas gangorras, você encontra supervelocidade. Suba a volta até o segundo obstáculo para pegar impulso. Sonic vai estar tão rápido que vai quebrar a parede. Debaixo da plataforma há mais três computadores.



SPRING YARD

No terceiro estágio, há uma passagem secreta que exige habilidade.

No canto direito do segundo pinball, bem acima, há uma parede falsa que esconde dois computadores. Tome cuidado para não errar a entrada e dar de cara com a mina traiçoeira que existe logo abaixo.

FINAL

O Dr. Robotnik abandonou sua nave e aparece na última fase dentro de pistões que sobem e descem. Além de desviar de bolas de eletricidade, Sonic precisa adivinhar em que pistão ele vai estar. Fique no centro, espere as bolas se deslocarem e fique esperto para pular no pistão que piscar vermelho.

ALEX KIDD ENCHANTLE CASTLE

ESCAPE DO JANKEN

Para continuar o jogo sem ter de jogar Janken-Po com os chefes, aperte Start depois da conversa para ir para a tela de itens e Start de novo para prosseguir.

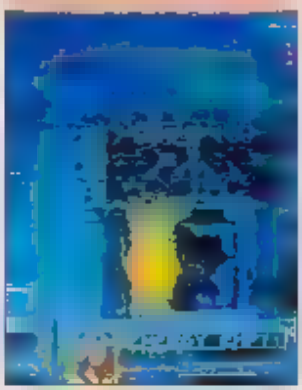
ALIEN STORM

CONTINUE

Escolha Scooter. Quando sua vida chegar a zero, se auto destrua. Desse forma, você poderá ir em frente sem morrer.

BATALHA FINAL

Quando você chegar ao final do jogo e tiver de lutar contra o cérebro gigante, ataque primeiro os guardas aliens. Depois de destruí-los, o cérebro ficará indefeso.



M-1 ABRAMS BATTLE TANK

INVENCIBILIDADE

Para conseguir invencibilidade durante todo o jogo, aperte – durante as cenas de demonstração – B, B, C, B, C, C, C, B, C, B, B e C. Assim você poderá levar quantos tiros quiser e ter munição infinita. Mas ainda poderá parar por falta de combustível.

GAIN GROUND

SELEÇÃO DE NÍVEL

Vá até a tela de opções e aperte A, C, B e C para fazer aparecer uma opção para seleção de nível.

THE LOST MATTER

CONTINUE

Existe um Continue neste jogo, mas você só poderá pegá-lo depois de passar pela fase 1. Quando aparecer Game Over, segure A, B e C ao mesmo tempo e dê Start.

KING OF MAGIC

SELEÇÃO DE FASES

Mova o cursor até Control na tela de opções, conte até 20 e aperte o botão A.

DEVIL CRASH

PASSWORDS

Digite esses códigos para ganhar bolas extras:

DEVILCRASH-7 bolas
TECHNOSOFT-10 bolas
0956335555-33 bolas

MAGICAL ODYSSEY

MAIS ITENS

Para pegar o dobro de itens, comece um jogo de dois jogadores e mate um imediatamente.

RESTAURADOR DE VIDAS

Pegue um restaurador de vidas e use quando os jogadores estiverem fracos. Para o efeito cair sobre os dois, eles precisam estar juntinhos.

PASSWORD

Digite E dez vezes para começar no nível 5.

BONANZA BROTHERS

INVENCIBILIDADE

Vá para um lugar onde haja um ancinho. Ande de um jeito que, ao pisar no ancinho e desmaiar, você seja atingido por uma bala inimiga. Você será invencível até pegar um tesouro.

DYNAMITE DUKE

TELA DE OPÇÕES

Aperte C dez vezes antes do Start para descobrir uma tela cheia de opções.

MARVEL LAND

SENHA FINAL

Para ir direto ao final do jogo, digite TRIDENT.

COLUMNS

BLOCOS MÁGICOS

Quando um bloco mágico estiver para cair, posicione-o de modo que apenas dois quadrados entrem na tela. Fazendo isto, o terceiro quadrado cairá separado eliminando mais peças.

...ES POND

...TODAS AS ...IDAS

Na tela de apresentação, aperte C, ← e Start. Durante o jogo, aperte A, B e C ao mesmo tempo em que gira o Direcional.

CE...TURION

SENHA PODEROSA

Para começar com 17 legiões consulares e 35 mil talentos, digite:

TAGY V6P5 QAAA
AH3K VKVA MIE5

WARP ZONE

Na primeira missão, há uma warp zone para a sexta. Abra todas as gaiolas de lagostas, abra a saída e volte para a esquerda. Um pouco antes do final da tela, pressione ↓ e você encontrará a passagem.

MOD...KER

SELEÇÃO DE FASES

No joystick 2, durante a tela de apresentação (SEGA), aperte ↑ →, A e Start. Selecione um ou dois jogadores. Quando começar o jogo, você vai ver uma tela apresentando "Level 1". Escolha o nível no Direcional.

MICHAEL ROBÔ

Para fazer Michael se transformar em robô, você precisa resgatar uma determinada criança antes das outras. Na fase 2-2, ela está no topo da garagem. Na 2-3, está no primeiro andar. Na 3-3, vá até o lado esquerdo da cachoeira e resgate a criança bem abaixo. Salvando esses reféns, imediatamente surgirá uma estrela. Pegue-a e você verá Michael virar robô.

TOEJ...EARL

FASE SECRETA

Há uma fase zero escondida neste jogo. Para chegar até ela você precisa pegar as asas ou a bóia e ir até a ilha no canto esquerdo inferior da fase um. Caia no buraco no meio da ilha.

DIVIDINDO PRESENTES

Toejam e Earl devem estar juntos quando um deles abrir um presente para que o efeito caia sobre os dois.

FANTASIA

VIDAS INFINITAS

No mundo 1-2, pegue uma nota musical em cima de uma plataforma e ganhe uma vida. Vá para a frente até achar uma arca. Pule dentro dela ■ volte para ■ começo de fase. Repita tudo de novo até conseguir nove vidas.

VASSOURA GENEROSA

No Castelo, pule na primeira vassoura quando ela estiver no canto esquerdo para fazer aparecer três cristais, duas estrelas e um livro.

VIDA E MAGIA

No mundo da Terra, entre na primeira caverna. Depois, ande até ■ primeira plataforma móvel para fazer aparecer uma nota musical. Pule na rocha em frente para surgir um livro. Continue em frente para pegar uma segunda nota. Mate Mickey ■ repita a operação.

CASTLE OF ILLUSION

ACABE COM ■ PALHAÇO

Para derrotar o chefe da segunda fase (palhaço), Mickey deve ficar agachado no canto direito e usar as molas para pular na cabeça do inimigo.

SALA SECRETA

Na fase 1, caia no segundo buraco ■ vá para debaixo da terra. A primeira passagem para ■ esquerda tem uma parede falsa que dá para uma sala cheia de bônus.

CORRENTE PRA FRENTE

No nível 3-1, há uma corrente subterrânea que leva Mickey direto para ■ saída. Ela está depois da segunda ponte (a que cai).

VENÇA O DRAGÃO

Para derrotar o chefe da quarta fase (dragão), fique no bolo do meio ■ pule na cabeça dele.

QUACKSHOT

VOLTA AO MUNDO

Donald precisa ir aos quatro cantos do mundo, conversar com pessoas e encontrar itens para completar sua aventura. Aqui estão suas principais tarefas.

MÉXICO
Encontre a senhora.

DUCKBURG
Pegue a chave do herói para entrar na pirâmide.

MÉXICO
Encontre Pateta, o desentupidor vermelho e o mapa da armadilha.

DUCKBURG
Volte para a cidade e ganhe o chiclete explosivo do Professor Pardal

TRANSILVÂNIA
Mate o vampiro e consiga o verdadeiro mapa do tesouro de Garuzia.

ÍNDIA
Mate o Tigre e ganhe a jóia Sphinx of Tear.

EGITO
Para pegar o Cetro de Ra, pule as pedras seguindo a sequência:
Sol - Lua - Estrela

PÓLO SUL
Quebre o gelo com o Cetro de Ra para encontrar a chave Viking.

NAVIO VIKING
Expulse os fantasmas do navio e ganhe, como recompensa do capitão, o desentupidor verde.

PÓLO SUL
Pegue carona no pássaro verde para encontrar o diário viking.

HIDEOUT
Mande chumbo grosso de pipocas para acabar com o bandidão.

ISLAND
Paralise o fantasma e espere ele baixar o escudo para atirar.

SUPER NES

SUPER MARIO WORLD

JORNADA NAS ESTRELAS

Para andar mais rapido de um mundo para o outro você deve usar a Star Road. Existem cinco passagens para ela nos mundos 2 (Donut Secret House), 3 (Vanilla Dome 3), 4 (Cheese Bridge), 5 (Forest of Illusion 4) e 7 (Valley of Bowser)

STAR ROAD ESPECIAL

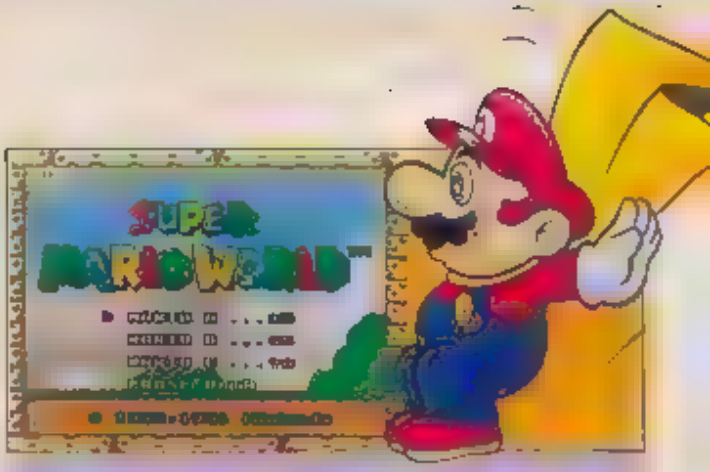
Existem duas Star Roads. Para chegar na segunda você precisa ir até a Star Road 5 com a capa e voar para a direita o mais alto possível. Todos os Switch Palace têm de estar abertos. Vá para frente e encontre a chave para a Special Star Road.

FASE BÔNUS

Para conseguir vidas, penas e Yoshis,quando quiser, você precisa ir até a casa assombrada do mundo 3 (Donut). Quando entrar, dê uma corridinha e voe para a esquerda até achar uma plataforma. Siga em frente e saia pela porta. O caminho para a Top Secret Area vai se abrir.

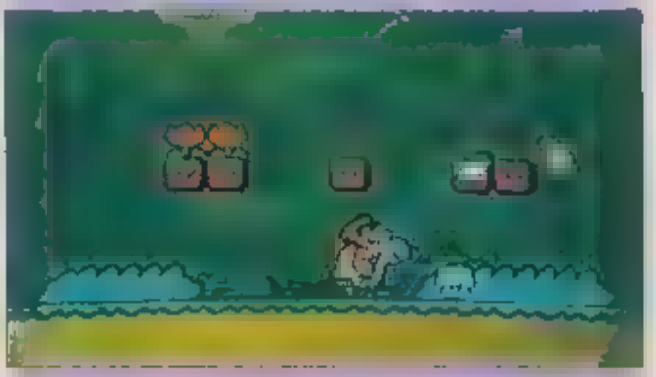
CASTELO FINAL

Quando chegar na última fase, a fortaleza de Bowser, pegue as portas 2 e 6, são as mais fáceis de passar



ITENS FÁCEIS

Uma boa maneira para conseguir vidas, capas e outros itens e entrar em fases já fechadas, pegar esses itens e sair, apertando Start e Select. Tente a Forest 3 Illusion 2 para Penas, Forest of Illusion 4 e Star World 2 para vidas.



SWITCH PALACES

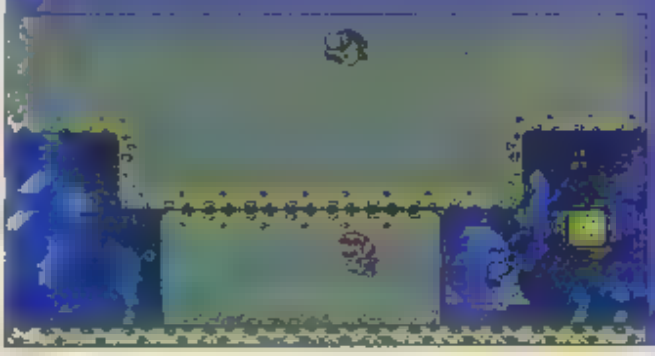
estam lugares no mapa Mario precisa pul para transformar os adrados pontilhados exclamações em blo sólidos

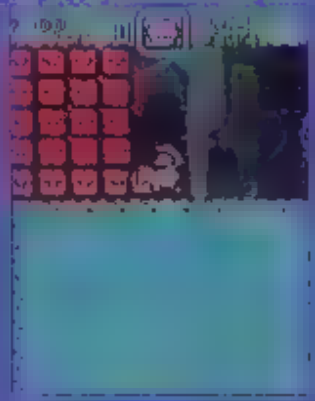
PALÁCIO AMARELO

Chegue ao final da Yoshi's Island 1 e siga para a esquerda e para cima. O palácio estará logo em frente

PALÁCIO AZUL

na Forest of Illusion 2 e nade para cima e à direita encontrar um bloco com exclamação no fundo de passagem estreita. Desça e nade para a esquerda encontrar a chave





PALÁCIO VERMELHO

No Vanilla Dome 2, quando você achar um bloco com um ponto de interrogação acima da água, entre dois morros, pule e vá para a esquerda. Pegue o bloco P, e acione ele perto da parede. Depois caia pelo primeiro buraco. A chave e a fecha-

PALÁCIO VERDE

No meio da Donut Plai 2 suba pelo segun cano verde. Quan encontrar um casco tartaruga preso en dois blocos, quebre bloco, pegue a tartaru e jogue-a no bloco rotat mais alto, para fa aparecer uma to

GRADIUS 3

MAIS CONTINUES

Você pode conseguir até nove créditos (Continues) com essa manha: apertar o botão X rapidamente na tela de apresentação. A duração dessa tela é suficiente para que você consiga pelo menos seis créditos.

VIDAS EXTRAS

Na tela de apresentação, mantenha → pressionado e aperte o A três vezes. Em seguida dê Start e pronto: você começará o jogo com 29 naves em reserva.

COMPUTADOR ESCOLHE AS ARMAS

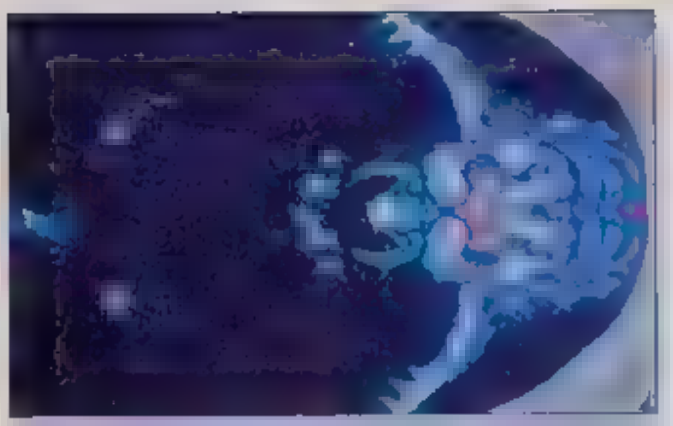
Que tal deixar o próprio jogo escolher as armas por você? Na tela Weapon Select, experimente fazer a sequência X, Y, X, Y, X e Y.

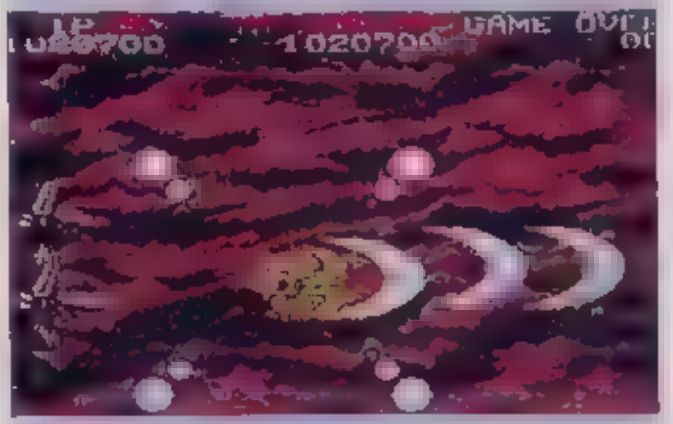
EQUIPE SUA NAVE

Se você estiver sentido que não vai resistir aos inimigos, saiba que em qualquer momento do jogo é possível recuperar os poderes de sua nave. Basta apertar Start para pausar e fazer a sequência ↑, ↑, ↓, ↓, L, R, L, R, B, A e Start. Você reiniciará o jogo com misseis, options, um campo de força e supervelocidade.

ANTIDICA

Se você tentar aplicar nesse jogo a famosa dica da Konami, vai quebrar a cara. Ela não funciona aqui. A dica é ↑, ↑, ↓, ↓, →, ←, →, ←, B e A. Mas saiba que se você tentar usá-la nesse jogo, ela fará sua nave explodir!





FINAL FIGHT

TELA DE OPÇÕES

Você poderá deixar este jogo mais ao seu gosto modificando algumas de suas características. Mantenha pressionado o botão L e então pressione o Start. Uma tela de opções aparecerá. Use o botão X para realizar as mudanças desejadas. O número que aparece ao lado do item Player corresponde ao número de vidas. Já o item Extend determina quantos pontos você precisa fazer para faturar uma vida extra.

SIM CITY

DICA ECOLÓGICA

Para manter a poluição sob controle, use trilhos de trem (mass transit) em vez de estradas. Cerque as usinas com áreas verdes. Evite concentrações industriais. Portos e aeroportos são grandes fontes de poluição: construa-os em locais isolados, bem longe um do outro.

ZERE O ORÇAMENTO

Toda vez que você inicia um jogo já em andamento, perceba que, no primeiro ano, a polícia, o sistema de transportes e o departamento de bombeiros não gastam nada. Tire partido dessa situação. No começo de um novo ano, salve o jogo e retome-o (função Load) imediatamente. Pelo menos durante aquele ano, esses departamentos não pedirão verba, e você terá muito mais dinheiro em caixa para administrar a cidade.

DARIUS TWIN

VIDAS EXTRAS

Na tela de apresentação você pressionar L + R no controle 1 e Select + Start no controle 1, o número de naves vai a 50. Agora será bem mais fácil, não?

IMUNIDADE

Coloque sua nave bem acima dos três últimos números do score. Nesse lugar, ela ficará totalmente a salvo dos inimigos.

PILOTWINGS

SELEÇÃO DE ESTÁGIOS

Anote os números das licenças de vão que permitirão a você aterrissar diretamente em estágios mais avançados:

Nível 2	985206
Nível 3	39439
Nível 4	520771
Nível 5	10804
Nível 6	400718
Nível 7	77322
Nível 8	760357
Nível 9	76036
Nível 10	882943

BÔNUS

Quando já estiver bem craque nas aterrisagens, tente fazer algumas proezas e você será recompensado com $ 100 e mais os seguintes fases de bônus:

PÁRA-QUEDAS

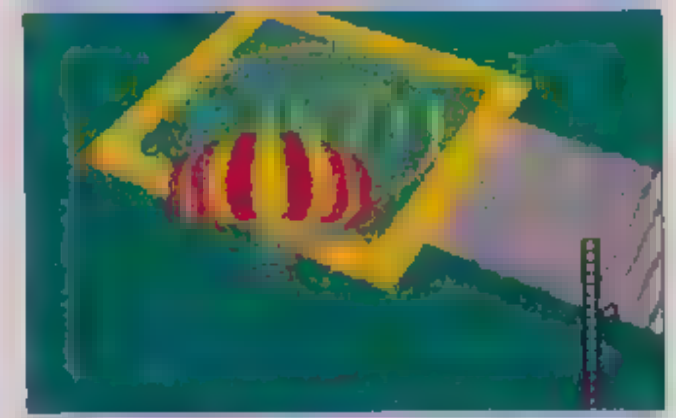
Desça sobre a plataforma móvel e seu desafio será fazer um pinguim aterrissar numa piscina.

ROCKETBELT

Pouse na plataforma móvel ■, na próxima cena, você ganhará um par de asas e poderá tentar pousos em áreas no meio do mar.

ASA-DELTA

Se conseguir pousar numa plataforma em pleno oceano, ganhará uma fantasia de pássaro muito engraçada.



F-ZERO

MAIS DESAFIO

Para você que já detonou com todas as pistas deste jogo incrível, existe mais um nível ainda para ser tentado. Selecione a classe Expert e corra todas as pistas em todas as ligas. Se em todas essas 15 corridas, você tiver chegado pelo menos em terceiro lugar, será convidado a tentar a classe Master.

MYSTICAL NINJA

ÁREAS SECRETAS

Aí vão três áreas secretas desse jogo, onde você encontrará muitos itens. Para fazer as passagens se abrirem, basta golpear as entradas com a espada. Veja agora onde estão as passagens:

WARLOCK ZONE 1

Bata na pedra abaixo do sino. Com isso, a pedra se deslocará, abrindo um buraco por onde você deve entrar.

WARLOCK ZONE 2

A passagem é a porta trancada do lado esquerdo da sauna. Bata com a espada e ela se abrirá.

WARLOCK ZONE 5

Bata no pedaço de parede entre as duas pilhas de caixas.

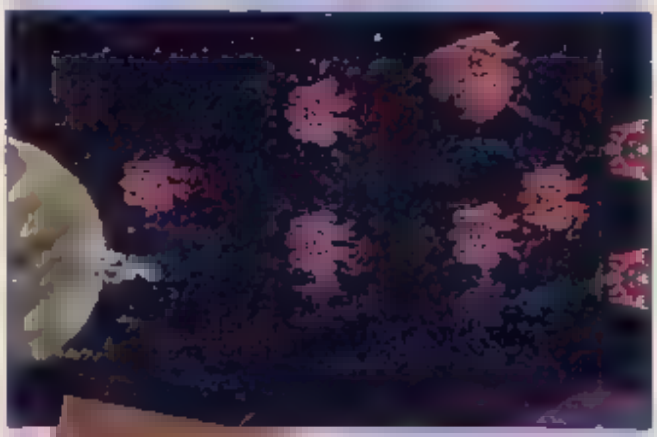
SUPER R-TYPE

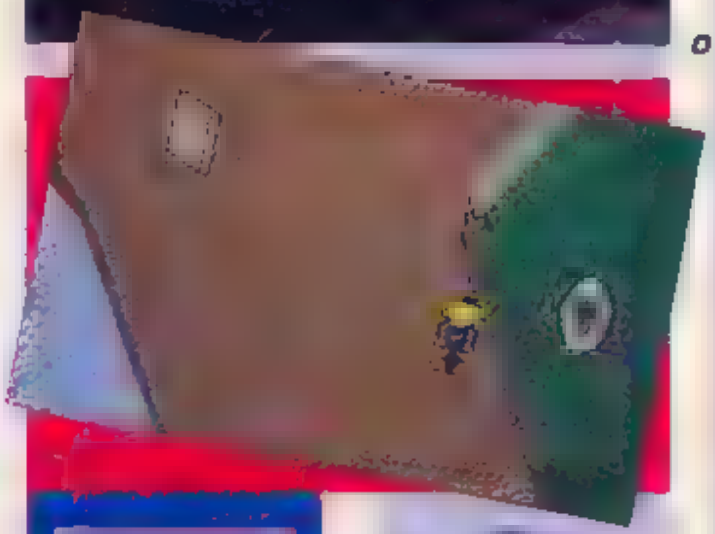
SELEÇÃO DE FASES

Na tela de apresentação, mantenha o botão ■ pressionado e aperte ↑ nove vezes. Inicie o jogo e aperte Start. Então pressione R + A + Select. Com isso, um número aparecerá no canto inferior esquerdo da tela. Use o botão Direcional para mudá-lo conforme a fase para a qual quiser ir. As fases 11 e 17 têm o mesmo cenário das sete normais, mas o nível de dificuldade aumenta radicalmente.

RECARREGUE SUA NAVE

Na tela de apresentação, faça a sequência ↓, R, →, ↓, →, →, ↓, →, ↓, ↓. Inicie o jogo normalmente. Para recarregar sua nave, aperte Start e digite a sequência R, →, ↓, Y, ↓, →, ↓, ←, →, ↓, →, →. Depois aperte um dos botões da tabela abaixo para escolher sua arma e sua bomba predileta.





ARMAS

A	Sky Attack
B	Ground Laser Attac
X	Reflect Laser
Y	Spread Laser
R	Shot Gun Bomb

BOMBAS

A	[illegible] Missile
X	Spread Bomb

U.N. SQUADRON

NÍVEL EXTRA

Se você acha que é está suficientemente bom neste jogo, experimente praticar num nível de alta dificuldade para ver o que é chumbo grosso. Para acessá-lo, escolha o Option Mode. Na tela de opções, mantenha pressionados os botões A e X do controle 2 e faça, no controle 1, a escolha do nível de dificuldade. Procedendo dessa maneira, aparecerá o nível Gamer, que é o mais difícil.

SUPER TENNIS

O ÚLTIMO JOGO

Com essas senhas, você irá direto para o último desafio — o New York Open. Se vencê-lo, você será o campeão do torneio e verá a sequência de encerramento:

0B0CMVF
RHRMSYY
RHYH9QX
JDVYQYH
4HR0CG1
4O65C8P
DJSSSRL
MM8

PAPERBOY 2

SÓ PARA FERAS

Para começar o jogo no nível "Hard Way", você deve ir para a tela de seleção dos jogadores (Paperboy/Papergirl) e escolher a Route 6479, apertando o →.

HYPERZONE

SOUND TEST

Para ouvir os sons e efeitos deste jogo, aperte os botões L e R na tela de apresentação e dê Start. Uma tela de Sound Test vai aparecer. Aperte A para ouvir os sons.

SNOW BROS.

INVENCIBILIDADE

Com essa dica, seu homenzinho de neve jamais derreterá. Na tela de apresentação, pressione ← + ↓ + A + B. Em seguida, aperte ■ Start. Ao iniciar o jogo, os inimigos não lhe farão mal algum.

MAIS DINHEIRO

Se você conseguir derrubar todos os inimigos da tela com uma única bola de neve, você é quem vai ganhar uma bolada. Os inimigos abatidos deixarão várias notas de dinheiro no lugar em que estavam, aumentando seus pontos.

SELEÇÃO DE ESTÁGIOS

Na tela de apresentação, pressione ↑, Select ■ ■. Depois aperte ■ Start e você vai para uma tela de seleção de fases em que poderá escolher qualquer um dos 51 estágios.

F1 RACE

PILOTE NA DEMONSTRAÇÃO

Normalmente o jogador não interfere no modo de demonstração. Mas neste game aqui é diferente. Deixe o demo rolar ■ mantenha apertado o botão A. Você vai ver o caminho atingir ■ velocidade máxima de 330 Km/h, ultrapassando todos à sua frente. Observe como são estas ultrapassagens para fazê-las direitinho durante o jogo, ok?

NEMESIS

POWER-UP

Para recarregar as energias de sua nave a qualquer momento do jogo, dê Start para pausar e faça a seqüência: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A e Start. Este truque também dá escudos, armas ■ demais extras

VELOCIDADE MÁXIMA

Pause o jogo e pressione o botão B cinco vezes e o botão A cinco vezes. Você vai ganhar ■ máxima velocidade e muitos escudos cheios

BURAI FIGHTER DE LUXE

PASSAGEM SECRETA

No quinto estágio ■ tela rola para ■ esquerda ■ você tem que escolher, rapidamente, o caminho a seguir. Uma opção é ir voando por cima. A outra é ir a pé, por baixo. Acontece que o caminho por baixo tem paredão impossível de atravessar. Pois saiba que ■ possível passar através dele. Encoste no paredão, apertando ↓ e ←.

DAEDALIAN OPUS

SELEÇÃO DE ESTÁGIOS

Que tal dar uma olhada nos níveis mais avançados? Basta digitar a palavra ZEAL como password. Em seguida, o jogo lhe mostrará uma lista com todas as fases pra você escolher.

NINJA BOY

SELEÇÃO DE FASES

Na tela de apresentação, faça a seqüência: ↑, ↑, ↓ ↓, A, B, A e B. Em seguida, aperte A + Start. ■ código W 1-1 aparecerá no canto superior esquerdo da tela, indicando que o mundo escolhido é ■ 1-1. Para mudá-lo, pressione ■ Direcional. A dica permite também que você pegue de saída 80 vidas extras e 99 Miracle Kicks.

THE HUNT FOR RED OCTOBER

SUBMARINOS EXTRAS

Inicie ■ jogo normalmente e espere pelo aparecimento da tela do mapa. Então aperte A + B e, sem soltá-los, faça ■ seqüência: Select, ↑ e ↓. Você começará com 25 submarinos.

MÍSSEIS EXTRAS

Para começar com 25 mísseis, proceda da mesma forma como ensinado para o truque dos 25 submarinos. Só que, em vez de fazer a seqüência Select, ↑ e ↓, faça só ↑ e ↓.

SELEÇÃO DE FASES

Na tela de apresentação, faça a seqüência B, Select, ←, → e Start.

DEAD HEAT SCRAMBLE

SELEÇÃO DE ESTÁGIOS

Durante ■ tela de apresentação, pressione B oito vezes, A oito vezes, novamente ■ B tantas vezes quantos forem os estágios que você quiser pular. Se, por exemplo, você quiser ir direto para ■ estágio 3, aperte ■ B duas vezes, para ■ estágio 4, aperte ■ B três vezes, e assim por diante.

BATTLE UNIT ZEOTH

PREVIEW DOS CHEFES

Que tal dar uma olhadinha rápida nos chefes dos estágios do jogo? Basta esperar que a música da tela de apresentação comece a tocar e aí aperte ↓, A e B rapidamente várias vezes. Enquanto você faz isto, ouve sons. Fique atento ao número de sons que ouvir, pois eles correspondem ao da fase em que você irá começar. Se, por exemplo, você ouviu três sons, começará na fase 3

PENGUIN WARS

SELEÇÃO DE FASES

Na tela de apresentação, mantenha pressionados os botões ← e B. Depois aperte também o A. Um número aparecerá no canto inferior direito da tela, correspondente ao estágio desejado. Use o Direcional para mudá-lo.

CASTLEVANIA - THE ADVENTURE

VIDAS EXTRAS

No estágio 1, ▪ uma pequena manha para acumular vidas. Se você pegar ▪ primeira vela, a 11ª deste mesmo estágio lhe dará uma vida. Então pegue a primeira vela, apanhe ▪ 1Up normal da fase e acerte a 11ª vela para pegar mais uma vida. Então deixe Simon se matar, volte ao começo do estágio ▪ faça tudo de novo, acumulando vidas.

CASTLEVANIA 2

VIDAS EXTRAS

Comece com dez vidas, digitando ▪ password: vela - vela - coração - coração. Ao iniciar o jogo, aperte ▪ Start duas vezes.

SALAS SECRETAS

Este jogo tem ainda quatro salas secretas que você poderá acessar subindo nas cordas que mostram as fotos. Sube direto, sem parar, e atravesse o teto para achar as areas. Procure estas salas nas feses Crystal Castle, Cloud Castle e Plant Castle.

DIRETO À ÚLTIMA FASE

Com estas senhas, ▪ comece do último estágio.

Castelo do Drácula nivel 1: coração - bola - vela - vazio

Castelo do Drácula nivel 2: coração - vela - bola - bola

Drácula: bola - coração - vela - coração

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES - THE FALL OF FOOTCLAN

RECARGA DE ENERGIA

Você está no maior sufoco e sente que sua energia não vai dar pra chegar ao fim. O que fazer? Experimente pausar o jogo e em seguida faça a sequência ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B e A. As energias de sua tartaruga vão ficar novinhas em folha.

OPERATION C

SELEÇÃO DE FASES

Espere a tela de apresentação ficar completa, inclusive com os dizeres Push the Start Key, e então faça a seqüência: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, B, A e Start.

SOCCER MANIA

TIME FANTASMA

Experimente jogar futebol de um jeito diferente: contra um time invisivel. Na tela de apresentação, pressione: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A e Start.

MERCENARY FORCE

GRANA ALTA

Que tal começar ▪ jogo com dez vezes mais dinheiro que o normal? Então, durante a tela de apresentação, dê seqüência A, A, B, B, A, B e B. A palavra Extra surgirá na tela de apresentação. Pressionando em seguida ▪ Start, você começará no estágio 7-1.

MARU'S MISSION

BOLHAS EXTRAS

Atire no primeiro toco de árvore que encontrar, logo no primeiro estágio. Com isto, ganhará quantas bolhas quiser.

MEGA MAN

DIRETO AO DR. WILLY

Esta ▪ ▪ password que levará você voando ao laboratório do cientista: A2, A3, B4, C2, C3.

GO GO TANK

VIDAS EXTRAS

Para começar o jogo com sete tanques de reserva, em vez de três, basta fazer corretamente essa seqüência durante a tela de apresentação: ←, ↑, →, ↑, ←, ←, ↑, →, ↑, ←, ↑, → e Start.

INVENCIBILIDADE

Na tela de apresentação, dê a sequência: ←, ↑, →, ↑, ←, ←, ↑, →, ↑, ←, ↑, → e Start.

R-TYPE

PROGRAMA OCULTO

O que você acha de descansar um pouco dos tiros ▪ perseguições ao império Bydo? Assista ao modo de demonstração ▪ espere pelo aparecimento da tela com os Scores. Aí aperte → + A + B, tudo junto. Aparecerá escrito na tela De Souza Editor. Pressione Start e use o botão Direcional para mover ▪ cursor, A para desenhar e B para apagar.

BOOMER'S ADVENTURE IN ASMIK WORLD

SELEÇÃO DE ESTÁGIOS

Com ▪ senha ANCIENT, você provocará o surgimento de uma tela para seleção de fases, podendo escolher qualquer uma das 33 etapas.

GAME GEAR

WONDER BOY

SELEÇÃO DE FASES

Na tela de apresentação, aperte ↑ e Start.

VIDA EXTRA

Se você encontrar algumas letras pelo caminho, apanhe todas. Quando conseguir formar a palavra SEGA, você ganhará uma vida.

BÔNUS ROUND

Todos os rounds número ■ têm bônus. Na área 1, passe a plaquinha com o número 2 e siga até o próximo caracol. Acima, à direita dele, tem uma banana . Mate ■ caracol e dê um grande salto para pegar a banana. No lugar dela, vai aparecer uma bolsa vermelha. Pegue a bolsa ■ Ronnica vai te acompanhar até ■ round bônus. Não pegue nenhuma outra bolsa para não deixar ■ round antes da hora.

CASTLE OF ILLUSION

VIDA EXTRA

Na Biblioteca, depois de passar a xícara ■ o 'A' saltitante, suba a escada, pegue o bloquinho para matar o inseto ■ suba a outra escada. Vá em frente até encontrar uma depressão no chão. Dê uma bundada para quebrar o chão e entrar em uma sala com bônus.

SHINOBI

VIDA EXTRA

Há uma vida extra na segunda parte da fase Woodland. Siga para o topo da torre e fique na ponta direita do mastro, virado para a esquerda. Pule ■ atire. Vai aparecer uma vida.

VILÃO FINAL

Para acabar com o horrendo Neo Zeed no final do jogo, espere-o lançar o tiro rosa. Pule ■ fique perto das pernas dele, sem encostar nelas. Acerte sua cabeça, fuja e repita a operação.

NINJA GAIDEN

SELEÇÃO DE FASES

Aqui estão as senhas para ir direto para outras fases:

Fase 2 – NINJA
Fase 3 – GIDEN
Fase 4 – DRGON
Fase 5 – SWORD

G-LOC

LOOP ATACK

Para escapar de inimigos que surgem por trás, a melhor tática é dar um loop. Desça atirando para atingir os adversários pelas costas.

SEGA CHESS

COPIE O COMPUTADOR

Se estiver em dúvida sobre qual ■ melhor jogada a ser feita, dê uma espiada na sugestão dada pelo computador. Ela serve como uma luva em certos momentos. Aperte ■ o botão 1.

FANTASY ZONE

NÃO PERCA A LOJA

Todos os hambúrgueres que você pegar nos primeiros 30 segundos da primeira fase valem mil pontos. A loja aparece quando você tiver 2000 pontos. Ela fica na tela por um tempo muito curto. Portanto, seja rápido.

PSYCHIC WORLD

SELEÇÃO DE FASES

Na tela de apresentação, aperte ↖ e botões 1 e 2 para selecionar fases e ouvir o Sound Test.

ACABE COM OS CHEFES

Leão - Para acabar com o chefe da primeira fase, pule e atire com o canhão PSI na cara dele.

Dragão - Use o Fire para derrotar o chefão do campo de gelo.

Pássaro - Para matar o guardião das ruinas, fique na fenda do muro do lado direito e atire com o Ultrasonic.

RASTAN

CONTINUE

Para conseguir Continue depois de morrer, aperte ↑ e Start.

SUPER MÔNACO GP

USE O MOTOR CERTO

Nas pistas com muitas curvas, use o motor Vapor V8 e o aerofólio Wing Type [illegible]. Nas pistas com retões, use o Firenze V12 e o Wing Type 1.

SONIC

VIDAS SECRETAS

Na fase Green Hill 2 há uma sala secreta com uma vida. Vá para o canto esquerdo inferior do subsolo e atravesse a parede. Na fase Green Hill 3, caia no segundo buraco para achar um monitor com uma vida. Volte pela mola.

FACTORY PANIC

VIDAS EXTRAS

Para conseguir vidas extras, espere seu tempo chegar a cem e pegue todas as estrelas que aparecerem na esteira.

CHASE HQ

CONTINUE EXTRA

Se você bater repetidamente nos barris de óleo que ficam do lado da pista no Round 2, você ganhará um Continue extra.

EDITORA AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

AÇÃO GAMES

Diretor de Divisão: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti
Editora: Belinda Santos
Supervisor de Arte: Michel Spitale
Chefe de Arte: Sônia Regina Aversa
Diagramador: Celso da Silva Gama, João Allion O. de Andrade
Assistente de Redação: Erika Luisa Assan Câmara
Colaboradores: Texto - Heinar Gonçalves **Editoração** - Egly Deluke **Projeto Gráfico** - Sônia Regina Aversa **Consultoria Técnica de Editoração** - Rosane Gonçalves da Costa **Revisão** - Suzete Stempel **Assistente de Edição Fotográfica** - Tadeu Cerqueira Pereira **Fotografia** - Alberto Miranda, Ennio Brauns, Ivan Carneiro, Ivson, Plinio Borges, Rosa Miranda **Ilustrações** - Sergio Carreiras, Spelo, Tony de Marco

PUBLICIDADE

Diretor: Claudio Martins
Gerente: Rosangela Cassino
SP-Contatos: Claudia Solano, Ronaldo Liparelli
RJ-Contato: Monica Campos
Coordenadores: José Soares A. Santos, Wladimir Xavier de Almeida

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Produto: Adriana Granzini
Gerente de Promoções: Fábio Bueno

EDITORA AZUL

PUBLICIDADE
Diretor do Rio de Janeiro: Eduardo Rosa

COMUNICAÇÃO
Diretor: Rogério Ramos
SERVIÇOS EDITORIAIS
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Estúdio Fotográfico-Gerente: Fabio Cabral
Abril Press-Gerente: Judith Balore
Depto. de Documentação-Gerente: Suzana Camargo
Correspondentes: Ana Maria Barbiana, José Emilio Rondeau (Los Angeles)

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Diretora Responsável: Liege de Lima Dona Castelli

ESPECIAL SÓ DICAS é uma publicação da Revista AÇÃO GAMES da Editora Azul S.A. **São Paulo Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479, tel. (011) 211-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389, Telex (011) 83178, Fax (011) 813-9115. **Telegramas:** Editabril Abrilpress. **Rio de Janeiro:** r. Marechal Câmara, 160 - 15.º andar - S/ 1533.34 - CEP 20020. Tel. (021) 532-0313 (PABX), Telex (021) 36890, Fax (021) 532-1408. Telegramas Editabril Abrilpress. Circulação desta revista: abril/92. **Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **Serviço ao assinante:** tel. (011) 523-9222

ANER

Fotolito: Grafcolor - São Paulo - SP

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

ALEX KIDD HIGHTECH WORLD • BLACK BELT • CAPTAIN SILVER • CHOPLIFTER • FANTASY ZONE • GAIN GROUND • GOLDEN AXE • GOLVELLIUS • KENSEIDEN • THE LUCKY DIME CAPER • PHANTASY STAR • THE SECRET OF SHINOBI • SPACE HARRIER • ZILLION • AFTER BURNER 2 • ALESTE • ALIEN STORM • ALTERED BEAST • ARCUS ODISSEY • BATMAN • BONANZA BROTHERS • CASTLE OF ILLUSION • COLUMNS • CYBERBALL • DEVIL CRASH • ESWAT • FANTASIA • GAIARES • GHOULS 'N' GHOSTS • LAST DRIVIN' • INSECTOR X • JAMES POND • LAKERS vs CELTICS • M-1 ABRAMS BATTLE TANK • MOONWALKER • MUSHA • NHL HOCKEY • OUTRUN • PHELIOS • QUACKSHOT • ROADRASH • SAGAIA • SAINT SWORD • SHADOW DANCER • SONIC • STORMLORD • SUPER MONACO GP • SUPER THUNDER BLADE • SUPER HANG ON • SWORD OF SODAN • THUNDER FORCE 3 • TRUXTON • STREETS OF RAGE III • WINGS OF WOR • ADVENTURE ISLAND • AMERICAN GLADIATORS • ARKANOID • BATMAN • BATTLETOADS • CONTRA • DOUBLE DRAGON 3 • DUCK TALES • GRADIUS • GREMLINS 2 • THE HUNT FOR RED OCTOBER • THE LITTLE MERMAID • MEGA MAN 4 • NINJA GAIDEN 2 • PREDATOR • RAD RACER • THE ROCKETEER • ROCK'N KATS • SCAT • BART Vs THE SPACE MUTANTS • SKATE OR DIE • SUPER MARIO BROS. 3 • TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: THE MANHATTAN PROJECT • TOM & JERRY • TOTALLY RAD • BATMAN : RETURN OF THE JOKER • DARIUS TWIN • FINAL FIGHT • F-ZERO • GRADIUS 3 • HYPERZONE • MYSTICAL NINJA • PAPERBOY 2 • PILOTWINGS • SIM CITY • SUPER MARIO WORLD • SUPER R-TYPE • CASTLE OF ILLUSION • FANTASY ZONE • G-LOC • NINJA GAIDEN • PSYCHIC WORLD • NEMESIS • NINJA BOY • OPERATION • PENGUIN WARS • SOCCER MANIA • SNOW BROS. • TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: THE FALL OF FOOT CLAN • KOWAR